

Wersja bez krążka CD
100 stron = 3,30 zł

GAMBLER 3/97

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

marzec

3

ROK 97

Cena 3 zł 30 gr

Gramy!



Phantasmagoria 2

NBA Live '97



wszystko
o grze:

Diablo

Sex dla
o(d)pornych



Erotobina romantyzmu



Szczypta perwersji



Trochę igraszek



I nic????!!!

Szaleństwo 3D



Nadchodzi

GAMBLERIADA

ISSN 1230-8676

03



9 771230 867978

MAX

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™



PROMOCJA!
KUP, ZAATAKUJ,
WYGRAJ
DZIS KAŻDY POŁYZD
\$ 9999

Interplay

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Morska 45/47, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 03, 25 71 51

M-A-X-Y-M-A-L-N-E D-Z-I-A-Ł-A-N-I-A W-O-J-E-N-N-E

TWOJA MISJA Podbić nowy świat leżący na odległej planecie. Jesteście no nim jako pierwsi: Ty - dowódca misji i Zmechanizowany Oddział Szturmowa-Eksploracyjny (M.A.X.), którym dowodzisz. Wszystko musisz zbudować sam: stacje wydobywcze, elektrownie, pojazdy bojowe, fabryki... Coś kałania? Ty ją tworzysz. Surowce naturalne? Przejmij kontrolę nad wydobywaniem. Wrogowie? Zniszcz ich! A będzie ich sporo... Nie jesteś jedynym Dawcą próbującym skolonizować planetę. Aby przetrwać piekło wojny, które przyniosą Ci następne tygodnie, będziesz musiał dać z siebie wszystkiego. Zwiad, ciężka artyleria i ofensywa - wszystko na MAX'a!

Na płycie str. 6

NEWS str. 8

Patryk Maćka

RECENZJE

12



Star General
Jacek Piekara

13



Destiny
Sir Hasek

14

NBA Live '97
Alex

15

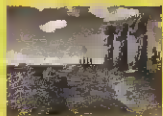
NBA Jam Extreme
Alex

16



Blue Ice
Frogger

16



Timelapse
Frogger

17



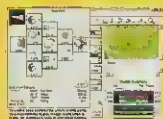
Case of the Rose
Tatoo
Frogger

18



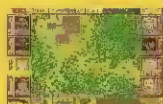
DN 3D Atomic
Edition/Plutonium Pak
Zoobar

19



Stars!
Sir Hasek

20



**Jagged Alliance -
Deadly Games**
Zoobar

20

Blood & Magic
Jacek Piekara

21

Fragile Allegiance
Zoobar

22



Nascar Racing 2
Wiktor Kozłowski

23



XS
Zoobar

24

Mega Morph
Tymoteo

GAMBLERIADA str. 30

KONKURSY

Optikonkurs 5 str. 33

Alex

REAKCJE REDAKCJI str. 34

don Pedro

TEMAT NUMERU

Szaletstwo 3D str. 36

PILA

ToTe str. 43

Kupon i zasady prenumeraty str. 57

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 03/97 str. 59

Indeks gier w numerze str. 59

Numerzy archiwalne str. 59

Oferta specjalna: GAMBLER CD 2/96 ... str. 59

INTERNET

Akceleratorzy 3D w Internecie str. 60

PILA

PSX

Die Hard Trilogy str. 62

Zoobar

Hardcore 4x4 str. 63

Zoobar

24

Fire Wind
Tymoteo

26



Age of Sail
Sir Hasek

26



Battleground x 3
Jacek Kozak

28



The Darkening
(w)Random

SATURN

Command & Conquer str. 66

Yugo

Virtua Fighter Kids str. 67

Yugo

Hardcore 4x4 str. 67

Yugo

Rayman str. 68

Yugo

Tunnel B1 str. 68

Yugo

AMIGA

Trzy kołnice kija str. 70

Yugo

Capital Punishment str. 70

Yugo

Blobz str. 71

Yugo

Burnout str. 71

Yugo

Outfall str. 72

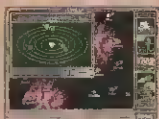
Yugo

Oldtimer str. 72

Yugo

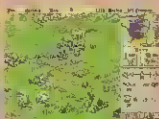
OPISY

74



Master of Orion II
Jacek Kozak

78



Lords of the Realm 2
Jacek Piekara

82



Diablo
Jacek Piekara

86



Phantasmagoria 2
Frogger

88



**Network Q RAC Rally
Championship**
Wiktor Kozłowski

94

Chronomaster
Tymoteo

96

The Gene Machine
R.K.

Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion	str. 69	MarkSoft	str. 73
AMI-COMM	str. 24	MATT	str. 81
AnWal	str. 85	Mirage	str. 31
AVAX	str. 39	Multi-Styk	str. 98
CD Projekt	str. 3	Optimus BIS	str. 99
CoCo	str. 89	Radio WAWa	str. 8
Digital Multimedia Group	str. 29	Servodata	str. 83
EMITER	str. 77	Spotlight	str. 65
Enter CD	str. 32	Syriusz	str. 26
IMPRESJA	str. 84	Techland	str. 91
Intel	str. 92-93	Virtuality Świat	str. 9
LIK. AVALON	str. 25		

Miesięcznik elektroniczny szulców
Gambler Numer 2 (40), rok 2014
Sześciu CD 1 kumuluje 3
MARZEC 1997
Nakład 90 000 egz.
Gambler
Numer indeksu 324 418
Numer ISSN 1500-4970
Gambler CD
Numer indeksu 321 753
Numer ISSN 1407-1907

Wydawca
Redakcja kolegium

Grzegorz Eldar
Sławomir Eldar
Dariusz Jaworski
(red. nadsyłaj)
Piotr Kisiel
(red. ogólny)
Dariusz J. Micheli
(zob. roz. macz, Recenzja)
Piotr Kisiel
(News)
Jacek Piskora
(Publikacja, Gambler Serwis,
Listy do redakcji)
Wojciech Siatka
(zob. roz. macz, Temat numeru)
Alaksandr Usanin
(red. macz, Opisy)
Krzysztof Cieliecki
Jacek Kizak
Przemysław Jędrzejczyk
Włodzisław Jędrzejczyk
Rafał Oleś
(CD, ROM Manager)
Paweł Płaczek
(Albumy)
Leszek W. Płotowski
(Serwis WWW)
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Współpraca redakcyjna

Autorzy:
Tomasz Cieliecki
Marcel Bąk
Marcin Gróbski
Jakub T. Janczyk
Krzysztof Kuligowski
Piotr Kisiel
Piotr Kisiel
Piotr Kisiel
Piotr Kisiel

Projekt graficzny (logos)



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Organizacji Stowarzyszenia Wydawni

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Świebicka 52/50
tel. (0-22) 41 00 31 w. 129, 154
(0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
sk. 018927 e-mail pl
gambler@stowarzyszenie.org.pl

Elektroniczne łamania:
Redakcja i korekta:
Korekta:
Projekt graf. okładek:
Ilustracja na okładce:
© Jacek Kizak

Dział reklamy:
tel. biuro: 00-739 Warszawa
(22) 415333
Piotr Kisiel (korekta)
Eryka Sierżak
Ewa Winiarska

Za treść ogłoszeń
nie odpowiada

Redakcja nie bierze na siebie odpowiedzialności
za zastrzeżenia, które prawo do własności autorów i ich

Nasze informacje:
Redakcja i korekta:
Korekta:
Projekt graf. okładek:
Ilustracja na okładce:
© Jacek Kizak

Druk:
Złoty Druk S.p.A.
00-739 Warszawa
ul. Dąbrowska 11
tel./fax 018 80 01

Wzrost: 170 cm, waga: 70 kg, wzrost: 170 cm, waga: 70 kg

Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 – 16.00

Krajobraz w trakcie bitwy

Zaciekle twarze, setki kaw, obciążone w 100% komputery i 14-godzinny (w porywach) dzień pracy. Redakcja Gamblera. Bitwa trwa. Kolejny dzień wojny z rzeczywistością.

Zmiana szaty graficznej, która dokonała się w poprzednim numerze, wymagała od nas największego wysiłku woli. Z niecierpliwością i napięciem czekałem więc na komentarze Czytelników – co za ulga! Okazało się, że 90% z Was ocenia zmiany pozytywnie. Często używacie słowa „najlepszy” i o to właśnie nam chodziło. Jeśli wziąć pod uwagę, że niektórzy z Was są konserwatystami (święcie ich praw!) i każdy nowy pomysł są w stanie zaakceptować dopiero po jakimś czasie, wniosek jest jeden – udało nam się, Znowu.

Oczywiście, jak to zwykle bywa, nie wszystko się udało. W tym numerze, sugerując się Waszymi ocenami i wnioskami, dokonaliśmy jeszcze kilku istotnych poprawek (np. pisownia tytułów w dziale recenzji), a na najbliższą przyszłość też znajdzie się parę rzeczy do udoskonalenia. Przewidujemy m.in. publikację zdjęć autorów opisów, abyście patrząc w mądre i szczerze oczy Waszego Ulubionego Pismaka byli jeszcze głębiej przekonani o prawdziwości jego słów.

Skoro więc sytuację na polu walki udało nam się opanować, przystąpiliśmy do realizacji kolejnej „Mission: Impossible”. Tym razem postanowiliśmy co miesiąc wydawać Gamblera CD.

Jako kwartalnik Gambler CD zyskał

Wasze uznanie, przedstawiał bowiem wybór najlepszych grywalnych demek, jakie pojawiły się w ostatnich miesiącach. Jednak naturalny cykl wydawania magazynu z płytka to cykl miesięczny. W branży gier komputerowych wiele się dzieje i co 30 dni kumuluje się te naważniejsze 650 MB,

z którymi każdy gracz powinien się zapoznać – to te 650 MB, które umieścimy na naszym krążku.

Jednocześnie deklaruję, że nie zamierzamy dodawać do Gamblera więcej niż jedną płytkę. Taka działalność musiałaby wpłynąć na cenę periodyku (a staramy się utrzymać cenę na minimalnym pułapie) i nie widzimy w niej sensu. Nie chodzi o to, by zapchać wiele płytek kiepskim materiałem. U nas nie ma rzeczy przypadkowych – tylko to, co najwazniejsze.

Ta innowacja wymaga od nas największego wysiłku woli i następnych poświęceń. Ale... Robimy to już od ładnych paru miesięcy i póki co, udaje się. Co prawda, codziennie rano wchodzę do redakcji z obawą, że podejdzie do mnie któryś z moich zastępców na czele zdesperowanego tłumu redaktorów i powie: „Kapitanie! To jest bunt! Proszę oddać szpadę!”. To byłoby zbyt piękne... Niestety, trzeba się w życiu jeszcze trochę pomęczyć. Zresztą powiem Wam, że jak człowiek po całym dniu pracy dostanie milego maila albo przeczyta sobie list z cyklu: „Nowy numer bardzo mi się podobał, jesteście super!”, zmęczenie od razu mija. W tej branży nie ma miejsca dla ludzi pracujących dla kasy. Wszyscy pracujemy dla Czytelników. I z dumą ogłaszam, że w swej drodze na szczyt (góry lodowej?) Gambler pokonuje właśnie kolejne wznieśnienie.

Alex



NA PŁYTCIE

Ecstatica 2

Kontynuacja oryginalnego, przygodowego horroru. Tytuł porównywalny z osławioną serią Alone in the Dark.



Heroes of Might & Magic 2



Znakomicie wykonana kontynuacja znanej gry strategicznej. Kierowani przez gracza bohaterowie gromadzą armie, zdobywają i rozwijają szereg umiejętności, zbierają bogactwa i magiczne przedmioty, toczą bitwy, zdobywają i rozbudowują zamki, zajmują kopalnie z cennymi surowcami.

Magic: The Gathering

Komputerowa adaptacja najsłynniejszej chyba kartkowej gry role-playing, Magic: The Gathering. Gracze wcielają się w postaci dwóch magów i walczą ze sobą za pomocą wzywanych potworów, bohaterów i czystej magii.



Sega Rally Championship



Kolejny produkt z linii Sega PC, kto wie, czy najlepsza gra samochodowa wszech czasów. Znakomita grafika, dopracowane trasy i samochody.



DDTPack

Nowa wersja wydania #13 zestawu programów z zawiadującym całociąg menu.

Uwagar od tej pory DDTPack będzie dostępny wyłącznie na płycie Gambler CD.

DirectX 3.0

Nowa, uaktualniona wersja zestawu sterowników graficznych i dźwię-

kowych dla Windows 95.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DIRECTX.

Quake: dodatki

Kilka dodatków do gry Quake. Wśród nich ReaperBot - programik, dzięki któremu możesz rozgrywać "czeladniczy komputerem". Szczegóły w pliku readme oraz w artykule z nr. 2/97 Gamblera.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\QUAKE.

Sound Blaster AWE32: dodatki

Znajdźcie tu programik odgrywiający pliki MIDI z wykorzystaniem możliwości SB AWE32, działający w DOS, patch do gry Ultima VIII oraz tryb banku dźwięków (wymaga

rozszerzonej pamięci na karcie).

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\SB AWE32.

Archiwizery

Kolekcja popularnych programów archiwizujących: Art, Rai i Zip, ten ostatni w wersji dla DOS, Windows 3.1x i Windows 95.

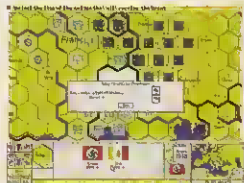
Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\ARCH.

Tuguli: Wieże Aniołów

Premiera znakomitej polskiej gry - Tuguli: Wieże Aniołów - zrealizowanej przez firmę Optimus-Nexus, znaną z wydania m.in. Encyklopedii Kosmosu oraz programu edukacyjnego Moje Pierwsze ABC.



3rd Reich



Przeniesienie gry planszowej na komputer. Dowodząc alianckimi lub niemieckimi wojskami trzeba wygrać II wojnę światową w Europie. Poza zdolnościami taktycznymi, należy wykazać się umiejętnością planowania strategicznego.



Ace Ventura

Przygody psiego detektawo w wersji komputerowej. Co prawda, nie jest to gra z fotorealistyczną grafiką i nie zobaczysz tu samego Jima Cagneya, ale jest na co popatrzeć.



Amulets & Armour

Nekromanta Edgarus wykorzystuje ciemne siły do stworzenia armii Undeadów. Ty zostajesz wybrany przez króla - masz zatrzymać złe, zanim zafunduje całą krainę. Inicjatywne gra: połączenie RPG i FPP (First Person Perspective).

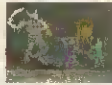


Birtheright

Rozwijanie gry role-playing (o tym samym tytule) w systemie Advanced

Dungeons & Dragons

Sierżant połączyła w Birtheright najlepsze gry strategiczne i RPG: gracz walczy o supremację, prowadzi do boju potężne armie, a jednocześnie może eksplorować starożytnie lochy, spotykać niezwykłe postacie a nawet innych graczy - gra w sieci lokalnej, w Internecie lub przez modem.



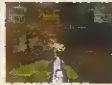
Baldies

Wojna sympatycznych Lynoli zmagających się z Włochami. Na każdym poziomie gracz strategię, rozwiązywał jej się w czasie rzeczywistym, wnoszący budowlę, prowadzący badania nad produktami oraz bardziej śmiercionośnych broń (np. siel i min). W wersji pełnej - kilkadziesiąt scenariuszy.



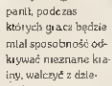
Fate

Gra dooomopodobna. Wykonanie precyzyjne, ale za to zaskakująco dobra Szczęca Inteligencja przeciwników.

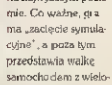


Blood & Magic

Ochadza w świecie AD&D gra strategiczna o czas rzeczywisty. 5 kampanii, podczas których gracz będzie miał sposobność odkrywać tajemne krainy, walczyć z dziesiątkami potworów, odkrywać magiczne przedmioty. W grze w nieskończony sposób rozwiązuje się słowno-wozienie postaci, tworzenie armii i wznoszenie budynków. (Recenzja - str. 20)



Sega Saturn. Tym razem ciakawe wejści samochodowe. Co prawda, różnica trochę w cieniu np. Screamera 2, ale z pewnością zapewniają rozrywkę na najdłuższym poziomie. Co ważne, gra ma "zdecydowanie symulacyjną", a poza tym przedstawia walkę samochodową z wieloma przeciwnikami, a nie tylko borykając się z torami.



Destruction Derby 2

Druga część Destruction Derby to wyścigi dla wszystkich miłośników kierownic. W tym wyścigu liczą się tylko dwa czynniki: szybkość i wytrzymałość. Gra jest szybka, dynamiczna, bardzo dobrze wykonana.



Daytona USA PC

Kolejna precyzyjna konwersja gry znanej z automatów i



Wszystkie tytuły w wersji playable

Witamy!!! Oto nowy, trzeci już krążek Gamlera. Jak zwykle, znajdziecie na nim mnóstwo wspaniałych gier oraz kilka stałych dodatków (m.in. nowe wersje DTTpack i TeTepack). Aby uruchomić instalator należy przejść na ścieżkę WŁASNEGO CD-ROM i odpalić plik GAMBLER.BAT, znajdujący się w katalogu głównym kompaktu. Życzymy dobrej zabawy i do zobaczenia w kwietniu! Już zapewne wiecie, że od tej chwili GAMBLER CD będzie się ukazywał co miesiąc. (red.)

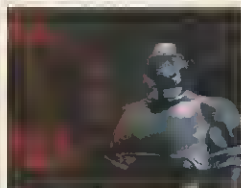
GAMBLER

Alien Trilogy

Konwersja z Sony PlayStation. Alien Trilogy jest grą 3D, osadzoną w realiach kultowego filmu Obcy. Co prawda, wykonanie nie jest specjalnie rewelacyjne, ale za to gra nadrabia klimatem, najmroczniejszym z mrocznych.



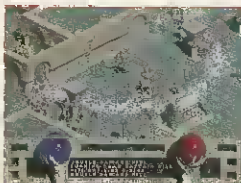
Blast Chamber



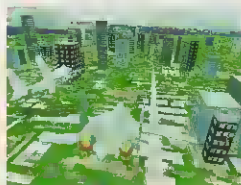
Gra firmy Activision łącząca elementy logiczne i zręcznościowe. Bohater dostaje naszyjnik-bombę i zostaje wrzucony do wnętrza szescianu. Może zapobiec wybuchowi bomby, jeśli dotrze do kryształu znajdującego się w szescianie. Nie jest to jednak łatwe, gdyż szescian może się obracać.

Diablo

Nowatorska role-playing firmy Blizzard, w której gracz (pod postacią wojownika, maga bądź łucznika) eksploruje otchłanie lochów, by pokonać licznych przeciwników – odnaleźć Diablo. (Opis – str. 82.)



JetFighter 3



Błyskawiczna akcja i pełna swoboda działania. Kolejna edycja tej bardzo popularnej gry jest oczywiście dużo lepiej zrealizowana (znacznie lepsza grafika oraz dźwięk) i wzbogacona o wiele elementów klasycznej symulacji lotu. Zachowała niesamowitą grywalność poprzedniczek.

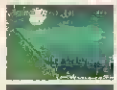
F-22 Lightning

Kolejny symulator wielozadaniowego myśliwca XXI wieku, przyciągający uwagę doskonałą grafiką – ponownie jeszcze lepszą, niż w EuroFighter 2000. Ze szczególną precyzją odwzorowującą odzwierciedlenie samolotu. Mnożono efekty oraz możliwości gry przez kabel, modem lub sieć lokalną.



Gex

Bohaterem tej gry platformowej jest... gekon (coś w rodzaju jaszczurki), który może biegać po ścianach! Po zerwaniu bledron ek Gex walczy do sił, a po konsumpcji stonogi nabiera wigoru – biega gąsienicą. Wrogów atakuje uderzeniem ani ogona i pluje kulami ognia bądź lodu.



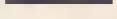
G-Nome

Zasiedlony za sterami krążącego mechanizmu krążącego przysiędź. Działają ton stali, smutnością nie trzeźwienie, niebezpieczne misie i smak zwycięstwa.



FIFA '97

Najnowsze wersja znanej piłki nożnej firmy Electronic Arts. Doskonała grafika i efekty dźwiękowe, kilkanaście lig i reprezentacji, nieodwzajemnione, tyjące piłkarzy



Helicops

„Strzelanie z helikopterów” z 7th Level. Zwraca uwagę sympatyczny engine graficzny.



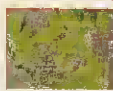
Hot Shot

Lubisz żelazki programistyczne na reszcie CD, więc, o kolegi! Hot Shot z 7th Level. Zobaczyć, jak wyglądała montaż płytownicowa wartość od brand Akai-oda.



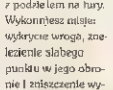
Krush, Kill N Destroy

Ma to być odpowiedź Electronic Arts na sukces Command & Conquer. Red Alert. Akcja zaczyna się w połowie XXII wieku. Ludzkość niekiedy jest atakiem wiodów i podwyższoną iedzieją. Nie powielażni przesyła tylko najcięższe gatunki roślin i zwierząt. Ludzie, którzy się dołączyli do podzi-



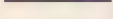
M.A.X.

Si ategia, w której można grać w czasie rzeczywistym i z podtęlem na hury. Wykonasz najpierw wysłanie wroga, następnie słabego punktu w jego obronie i zniszczenie wyznaczonego celu na terenie jego bazy.



Necromantics

Zabawna platformówka, w której starujesz postacią złożoną z cylindra, pery białych relikwijek i smurpopodobnych budowli. Gra przeznaczona i eżej dla młodszych graczy.



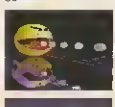
Neverhood

Ta przygodowa gra nie przewidywała czołko. Zabawna grafika i dźwięk podkreślają humorystyczny nastrój. Kierujesz rzeplianym z plasteliny kłębkiem, poruszającym się po plastelinowym świecie...



Microsoft Return of the Arcade: PacMan

Microsoft oferuje cztery najbardziej klasyczne gry komputerowe: Polo Positon, Galaxian, Dig Dug i PacMan, wydane w oryginalnej nieautomatycznie przez firmę Namco na przełomie lat 70 i 80



Scorcher

Wyścigi, w których możesz samochodem kierować kulą. Można ścinać się na czas lub zmniejszyć siłę przeciwnika, kierując sterowanymi przez komputer.



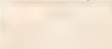
SimCopter

Miliony symulatorów narażenie nie można do niego strzelać. Przeciwie, zwalczają pożary, patrolują miasto, rozładują kowki, tłumia zemsta... Wersja pełna umożliwia nad nad włączony miastem!



Terminator: SkyNet

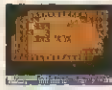
Po znanym Terminatorze: Futura Shock – jeszcze lepsze.



szey Terminator: SkyNet. Po raz pierwszy znanymi graczami (z) engine prezentuje się w wysokiej rozdzielczości.

Urban

Dla miłośników gier logicznych. Do pokonania 102 skomplikowane łebki, a bohater jest ślepy jak kot.



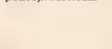
Virtua Squad

Udane porównanie wersji znanymi, znanej z komputerów i Segi Saturn, strzelaniny Virtua Cop. Gra podobna do Maddog McCree czy Crime Patrol, ale zrealizowana w konwencji grafiki wektorowej.



Star Control 3

Kolejna część epickiej sagi o podobno kosmosu.



Przygoda, gra strategiczna i kosmiczna symulacja.



Great Battles of Alexander

Kolejne gier strategiczne z firmy Interactive Magic. Precyzyjnie odwzorowanie wojen antycznych bitew, atakowanych przez Aleksandra Wielkiego.



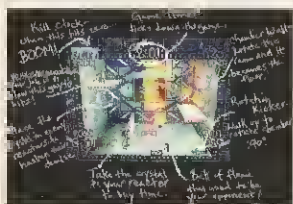
Tomb Raider

Premiera tej gry pod koniec 1996 i przyniosła wszystkie inne wydarzenia. Doskonała grafika, szybka, logiczna akcja.



BLAST CHAMBER

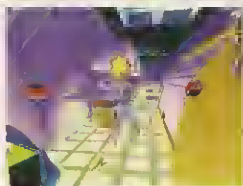
Kolejna nietypowa gra zręcznościowa. Fabuła jest stosunkowo prosta – zostajesz wrzucony do specjalnej komory, a do Twojej szyi przyczepiony jest ładunek wybuchowy. Jeżeli nie zdążysz w porę dotrzeć do specjalnego kryształu, aby zdeaktywować bombę – możesz pożegnać się z życiem. Wszystko byłoby proste, gdyby nie dziesiątki przeszkadzających, a przede wszystkim obrotowe ściany komory. Nagle okazuje się, że podłoga jest ścianą, a ściana sufitem! Zwirowany pomysł. Grafika znośna, oprawa dźwiękowa też w normie, są



opieje sieciowe. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

BANZAI BUG

Twórcom gier komputerowych nie brakuje dziwacznych pomysłów, czego najlepszym przykładem jest gra Banzai Bug. Wcielasz się w postać młodego robala o imieniu Banzai, który przez przypadek trafił do pewnego domu. Właściciel domu okazał się gościem wyjątkowo pedantycznym, nienawidzącym wszel-



kiego robactwa. Twoje życie jest zagrożone! Po krótkim czasie dowiadujesz się, że inne robale zamieszkujące dom spiskują przeciw jego właścicielowi. Przyłączasz się do spisku. Przed Tobą wiele zwirowanych, zręcznościowych misji. Wszystko w kolorowej, wektorowej oprawie graficznej. Termin: już jest. Producent: Goller Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MYTH

Zapowiedź tej gry „spadła jak grom z jasnego nieba”.

Kto by się spodziewał, że mało znana firma Bungie Software (proszę się nie śmiać!) wystąpi z tak ambitnym projektem. Jeżeli gra będzie tak dobra, na jaką wygląda, szykuje się prawdziwy hit. Ale zaczynajmy od początku. Myth to strategia rozgrywająca się w fantastycznym świecie, w czasie rzeczywistym. Gracz musi zmierzyć się na polu walki z siłami przebiegłego złego ducha. Największą zaletą gry jest niewątpliwie perfekcyjna oprawa graficzna (mam nadzieję, że widać

to na screenach). Poza tym trójwymiarowe środowisko i mnóstwo ciekawych opcji, ruchy wojsk można oglądać z dowolnego punktu przestrzeni, można też zbliżyć i oddalać widok. Każdy element terenu jest ruchomy, więc wszelkie wybuchy powodują demolkę, a nie tylko rozbiłsk na ekranie (jak w wielu innych grach). Wpływ rzeźby terenu na skuteczność jednostek (nie chodzi tu tylko o

szybkość poruszania) – tuczni- cy stojący wyżej mają dalszy zasięg; duży kamień lub drzewo mogą osłonić Twoje siły przed ostrzałem. Wszystkie obiekty rzucają cienie, całe otoczenie jest dynamiczne. Jak na razie Myth zapowiada się genialnie, zobaczmy jak będzie wyglądał efekt końcowy. Termin: połowa 1997. Producent: Bungie Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



UCZTA DLA GENERALÓW

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Pierwsza część serii gier strategicznych przedstawiających słynne bitwy. Daje możliwość rozegrania największych bitew Aleksandra Wielkiego.



Kampania zaczyna się od nierównej walki z Grekami pod Cheroną. Potem czekają Cię walki z Persami i innymi narodami. Jeżeli wolisz walczyć przeciwko Macedończykom, możesz wcielić się w słynnych wodzów takich, jak Dariusz, Memnon czy Clitus i zmierzyć się z siłami Aleksandra. Gra ma znośną grafikę z pseudoizometrycznym rzutem. Chodzi tylko pod Windows. Termin: połowa 1997. Producent: Interactive Magic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

DARK REIGN

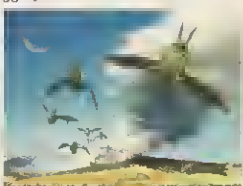
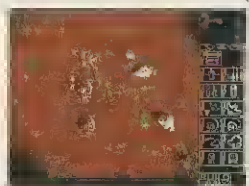
XXVII wiek, galaktyka pogrążona jest w wojnę domową. Po jednej stronie potężne Imperium, które kontroluje wszystkie źródła wody, a więc los mieszkańców planet. Po drugiej – mała, ale zdeterminowana grupa o nazwie Freedom Guard, chociaż wydrzeć Imperium monopol na cenny surowiec. A gdzie w tym wszystkim jest miejsce dla gracza? Musi odnaleźć pewnego naukowca, wydobyc od niego sekret potężnej broni i skopać d... obu stronom. Fajnie, praw-



da? Zanim to jednak nastąpi, czeka go szereg rozgrywek strategicznych z siłami obu ugrupowań. Termin: połowa 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

DARK COLONY

Od chwili, gdy pierwsze statki kosmiczne doleciały po raz pierwszy do Alfa Centauri nie minęło wiele czasu. Był to jednak dobrze wykorzystany okres. Odkryto ponad 30 zamieszkałych systemów, co pozwoliło rasie ludzkiej na rozprzestrzenienie się w kosmosie. Na Ziemi zniknął problem przeludnienia, braku surowców. Bardzo szybko rynek został opanowany przez megakorporacje, które, jak można się było spodziewać, zaczęły walczyć ze sobą. Dark Colony jest grą strategiczną, w której pełnisz obowiązki dowódcy kolonii ziemskiej. Musisz planować nowe inwestycje, ukierunkowywać badania naukowców, a gdy przyjdzie czas, zmierzyć się z wrogiem, niekoniecznie ziemskiego pochodzenia. Termin: połowa 1997. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



WYDAWNICTWO LUPUS

60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.

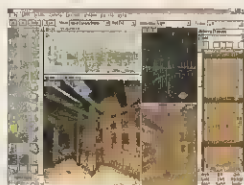
RADIO

WAWA 69.8 & 89.8 FM

CLASSIC ROCK

UNREAL

Unreal (w wolnym tłumaczeniu „nierzeczywisty”) to gra, nad którą od dwóch lat pracuje kilkusobowy zespół z firmy Epic. Firma ta nie wydała do tej pory żadnego zasługującego na uwagę „demonowca”, jednak za sprawą swego nowego dzieła może trafić do czołówek.



Przy pierwszym kontakcie z grą (a raczej ze screenami i demonkami) zauważamy niewiarygodne przywiązanie do detali. Pięknie wymodelowane wnętrza i postacie pokryte są doskonałej jakości teksturami, stworzonymi w całości przy użyciu programu Fractal Design Painter. Na komputerach z procesorem MMX wszystkie tekstury będą wyświetlane w 65 tys. kolorów.

Absolutnie rewelacyjny jest sposób, w jaki gra współpracuje z sieciami – a dokładniej z Internetem, który autorzy uważają za główną platformę dla wielosobowej rozgrywki. Otoż można łączyć serwery! Każdy budynek może się znaleźć w pamięci innego serwera. Zamek może stać w USA, a

lochy mieć np. w Australii. Liczbę osób grających na jednym serwerze będzie ograniczać tylko moc maszyny i szybkość połączenia. Nastąpi odejście od struktury „levelowej” na rzecz spójnego, rozległego świata.

Zarysowany obraz, jakkolwiek niezwykle obiecujący, nie pozostaje bez skazy – mam na myśli wymagania sprzętowe. Cuda się nie zdarzają – albo będzie nas stać na zakup dobrej karty 3D (VIRGE NIE WYSTARCZA!) i procesora MMX (od 166 MHz w górę), albo Unreal może się okazać ociężałym żółwiem. Zachwyceni, aczkolwiek ze szczyptą sceptycyzmu, czekamy na Unreal. Oby okazał się choć w połowie tak dobry, jak to wynika z zapowiedzi.

Termin: jeszcze nie znany. Producent: Epic. Platforma: PC CD-ROM, (RooS)



THE QUIVERING

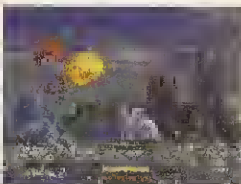
W tej gize zniechęcająco – przegrodowej połączone wątki i postacie z kilku klasycznych filmów grozy. Mamy Frankenstein, Draculę i kilkanaście innych popularnych stworów, a wszystko oparte typowo kreskówkową grafiką. Quivering wyróżnia się także sporą dawką humoru.



Obrót o 360 stopni, widok oczami głównego bohatera. Gra wzbudziła moje zainteresowanie ze względu na odniesienia do filmów. Oprócz tych klasycznych, jak wspomniany Frankenstein czy Curse of the Mummy, znajdziemy w niej również klimaty z całkiem „świeżego” Evil Dead (notabene, to jeden z moich ulubionych horrorów). Termin: połowa 1997. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM, (frogger)

STARGUNNER

Historia tej gry jest prosta, żeby nie powiedzieć – banalna. W galaktyce Andromedy mieszkają planety Zile szukają się do inwazji na sąsiadów, Ytimian. Ci ostatni, przeżywając zbliżające się zagrożenie, trenują elitarny oddział pilotów nazwanych Stargunners. Stoi przed nimi ambitne zadanie – polecieć na Zile i zniszczyć bazy, w których stacjonuje flota przeciwnika. Jeżeli im się uda, niebezpieczeństwo



zostanie zażegnane. Według zapewnień autorów – to najlepsza strzelanina, jaka powstała na PC.

Termin: już jest. Producent: Apogee. Platforma: PC CD-ROM, (frogger)

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrzynka Poczta 25
00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 17

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Age of Sail	129,-
Tomb Raider	136,-
Mi-24 Hind	139,-
M.A.X.	148,-
Diablo	148,-
Privateer II: The Darkening	150,-

Już są po najniższej cenie w kraju:

NBA Live 97

Lords of the Realm 2

Ready and Alert

(1000 nowych misji do C&C Red Alert)

Już w sprzedaży:

SONY PLAYSTATION
i najnowsze gry na tę konsolę

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

THEATRE OF PAIN

Od czasu wydania Mortal Kombat 3 żadna bijatyka nie zwróciła na siebie większej uwagi. Może imas ten uda się przerwać najnowsze mu produktowi firmy Mirage.

Theatre of Pain to bijatyka, w której używa się nie tylko pięści i nóg, ale również (a nawet przede wszystkim) akcesoriów pomocniczych

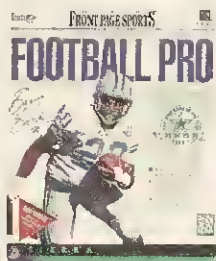
w postaci mieczy, toporów i młotów bojowych. Grać można pojedynczo lub w dwie osoby, grafika jest bardzo dobrej jakości. Gra oferuje to, co jest najlepszego w bijatyce, czyli kombosy i kontry. 12 postaci do wyboru. Termin: połowa 1997. Producent: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



PRZEGLĄD SPORTOWY

FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO '97

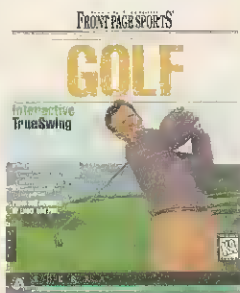
Najlepsza gra-symulator futbolu amerykańskiego według wszystkich czasopism komputerowych w USA. Gdy grasz w Football Pro '97, wleci każde zagranie, 40 jardowy bieg i touch-down jest (podobno) rzeczywistością. Produkt Sierra pozwala oczywiście wcielić się w rolę menedżera i/lub trenera oraz rywalizować z kum



plami przez modem, sieć i Internet. Producenci zachwalają przede wszystkim swój system prezentowania meczów w 3D: CAMS - Camera Angle Management System. Termin: już jest. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)

FRONT PAGE SPORTS: GOLF

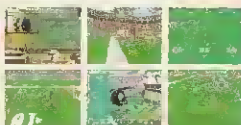
Golf od wielu lat cieszy się stałą popularnością wśród producentów gier komputerowych. Tym razem za produkcję zabrała się Sierra, a owocem pracy jest gra z serii Front Page Sports. Oprócz standardowych opcji, nowy Golf



oferuje graczowi zaawansowane algorytmy wyliczania trajektorii lotu piłeczki, trójwymiarowe środowisko, pomoc dwóch słynnych golfistów oraz 12 różnych typów rozgrywek. Gra zawiera oczywiście opcje sieciowe, dzięki którym można pograć z amatorami golfa z całego świata. Termin: już jest. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MADDEN '97

XXXI Super Bowl już za nami. Jeśli stycziowa transmisja w DSF wzbudziła w Was zainteresowanie futbolu ame



rykańskim, to odsyłam do gry Madden '97. To prawdziwa skarbnica wiedzy o NFL. Na krążku znajdziecie kilkadziesiąt filmów, tysiące statystyk, aktualne i najlepsze w przeszłości drużyny amerykańskiej ligi futbolowej. Można walczyć na boisku oraz sterować grą z ławki rezerwowanych. Całość ujęta w atrakcyjne ramy (wizualne i dźwiękowe). Termin: już jest. Producent: EA Sports. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Sega. (kristoff)

POWER MOVE PRO WRESTLING

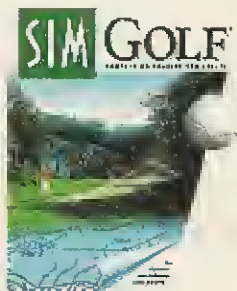
Acclaim nie jest jedyną firmą produkującą bijatyki. Ostatnio tą specyficzną dziedziną gier komputerowych zajęła się Activision. Jej najnowsze dziecko, Power Move Pro Wrestling, przedstawia (jak nietrudno się domyślić) popularne w Ameryce walki zwane wrestlingiem. Do wyboru 12 zawodników z całego świata. Każdy ma własne cioty, taktyki i osobowość. Walki obserwować można z różnych kamer, pod różnymi kątami. Grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

wytypowany do zbadania terenów na zewnątrz. Musisz znaleźć przy-



SIMGOLF

Nie ma końca serii Simów! Kolejną pozycją jest SimGolf, który w zasadzie wyłamuje się z konwencji. To gra w golfa z rozbudowanym edytorem terenu, który pozwala samemu przygotować pole. SimGolf tym różni się od pozostałych Simów, że budowanie nie jest celem samym w sobie - jedynie poprzedza grę w golfa. W programie dostępne są on-line porady Roberta Trent Jonesa, znanego

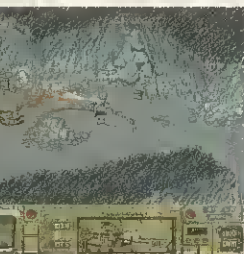


golfisty oraz dwa pola przez niego stworzone - Rancho La Quinta i The Prince Course. Termin: już jest. Producent: Matrix. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



GURPS FALLOUT

GURPS, popularny głównie w Stanach Zjednoczonych, jest jednym z wielu systemów role-playing. Od innych gier tego typu różni się głównie tym, że nie ustanawia żadnego świata - w zamian podaje reguły, według których można sobie stworzyć dowolne otoczenie.



Bez większych problemów w GURPS mogą grać zarówno amatorzy światów przyszłości, jak i gotyckich horrorów. Gra Fallout firmy Interplay powstaje właśnie na bazie tego systemu (prawdopodobnie będzie pierwszą z kilku części). Akcja gry toczy się ok. 80 lat po nuklearnej zagładzie. Jako jedna ze stu osób, które zdołały dotrzeć do schronu atomowego, zostajesz

czynny awarii urządzenia do filtrowania wody, aby ocalali mieszkańcy mogli przeżyć. Przed Tobą dziesiątki mil kwadratowych pustkowi pokrytych pozostałościami dawno skończonej wojny.

Gra oferuje ładną grafikę w wysokiej rozdzielczości, podobną do tej z gry Crusader. Termin: połowa 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

PRZEDSZKOLE GRACZA

FLIPOUT

Jest to gra logiczna adresowana przede wszystkim do najmłodszych graczy. Polega na przestawianiu kolorowych klocków, które trzeba łączyć w pary, przy czym jeden zawsze zostaje (coś podobnego do gry w Czarnego Pło-



trusia, czy jak tam to się nazywało...). Kolorowa grafika, dosyć sympatyczne dźwięki i śmieszne przeszkadzajki – to charakterystyczne cechy gry Flipout. Zapowiada się dosyć ciekawie, choć starsi gracze pewnie nie mają w niej czego szukać. Termin: już jest. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

SHAOAN

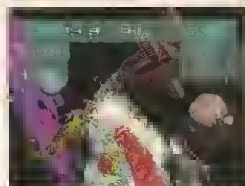
Pamiętacie jeszcze grę Kingdom: The Far Reaches? Jeżeli tak, to wiecie, że zły Torlok nie został bynajmniej pokonany w pierwszej części cyklu i ciągle czeka na swoją kolej. Shaoan stanowi kontynuację przygód młodego królewicza, który musi pomóc zabitym rodzi-



ców i odzyskać przysługujące mu prawa. Podobnie jak część pierwsza, Shaoan ma przepiękną, ręcznie rysowaną grafikę i uproszczony system sterowania. W zasadzie gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, ale powinna się spodobać każdemu. Termin: już jest. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

STARWINDER

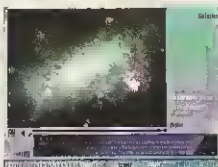
Wielkie statki kosmiczne, wielkie prędkości, odważni piloci to może znaczyć tylko jedno – wyścigi. Starwinder to nowa gra na PlayStation i PC. Wcielasz się w postać Connera Rhoadesa, młodego adepta szkoły lotniczej (a w zasadzie kosmicznej), który ma właśnie szansę wykazania się. Najlepsze pojazdy, najniebezpieczniejsze trasy w galaktyce... Czego więcej można chcieć od dobrej zręcznościówki tego typu? Termin: już jest. Producent: Mindscape. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)



MULTIMEDIA

DISCOVER ASTRONOMY

Kolejny produkt firmy, która parę lat temu wprowadziła na rynek słynną Red Shift (encyklopedię kosmosu). Tym razem również w centrum zainteresowań twórców znalazła się astronomia. Setki zdjęć kosmosu, dane na temat planet i gwiazd, opisy poszczególnych wypraw i mnóstwo innych ciekawych rzeczy. Zgodnie z dzisiejszymi zasadami savoir-vivre'u, program będzie chodził tylko pod Windows. Na otarcie też dodam, że pracuje w trybie True Color i prezentuje się bardzo ładnie. Obowiązkowy zakup dla wszystkich zapaleńców-astronomów. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



SOLAR SYSTEM EXPLORER

Będziesz mógł osobiście zwiedzić najdalsze zakątki naszego układu słonecznego. Program wprowadza lekkie wątki fabularne do encyklopedycznej, na pierwszy rzut oka, treści. Jako dowódca statku kosmicznego w roku 2019 masz za zadanie zaplanowanie wypraw badawczych. W ramach przygotowań możesz przejrzeć materiały z wszystkich auten-



tycznych wypraw, możesz też przyswoić sobie wiadomości na temat poszczególnych planet. Jest to chyba pierwsza w historii gra, która w tak dokładny sposób oddaje realia lotów i badań kosmicznych. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

ORIGINS OF MANKIND

Chyba każdy z nas w którymś momencie swojego życia przechodził okres zafascynowania naszymi przodkami, ludźmi pierwotnymi. Nie da się ukryć, że temat to wdzięczny. Obszerna encyklo-



pedia przedstawia w ładnej, graficznej formie wszystkie podstawowe zagadnienia teorii ewolucji, prezentuje wiele odkryć archeologicznych oraz mnóstwo kolorowych zdjęć. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

WINGS

Społojnie, nie podniecajcie się.

Nie jest to gra stworzona na podstawie popularnego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, tylko encyklopedia lotnictwa. W planach jest pięć płytek, obejmujących okres od roku 1915 do dnia dzisiejszego.

Na krążkach znajdzie się mnóstwo ciekawych zdjęć, modeli 3D i sekwencji wideo.

W pierwszej kolejności ukażą się:

KOREA TO VIETNAM

Dzieje dwóch słynnych amerykańskich konfliktów zbrojnych oraz związane z nimi samoloty. Oprócz części encyklopedycznej ma być dostępny również symulator. Będzie się można przelecieć takimi samolotami, jak: Phantom, Vulcan czy Sabre.



SAIGON TO THE PERSIAN GULF

Historia lotnictwa od roku 1976 do dziś. Dane techniczne ponad 500 maszyn bojowych, renderowane trójwymiarowe modele, animacje i zdjęcia z wojny w Zatoce Perskiej oraz z konfliktu Izraelsko-Arabskiego. Na krążku znajdują się również symulatory samolotów: A-10 Thunderbolt, Skyhawk i radziecki Su-27.

Termin: połowa 1997. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)



FirmaSSI zreczygnowała z trzymania się realiów historycznych już w grze Fantasy General, którą gracze powitali z niejakim zdziwieniem. Byli bowiem przyzwyczajeni do gier takich, jak Allied czy Panzer General, a tu dostali strategię obfitującą w mitologiczno-legendarne kreatury, zaklęcia i magiczne przedmioty. Dlatego pomysł zrealizowania gwiazdnej strategii nie zdziwił już nikogo i można się było tylko zastanawiać, czy SSI (ostatnio jej gry nie cieszyły się wielkim powodzeniem) zdola ten pomysł sprawnie zrealizować. Niestety, stwierdzam to z przykrością – najlepszy w grze jest... program instalacyjny.

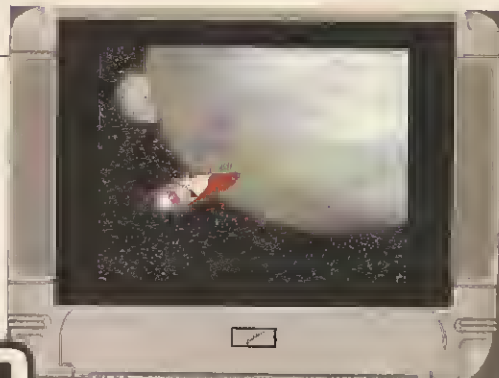
Star General to strategia wojenna, której akcja toczy się na dwóch planach bitewnych. Plan pierwszy – wojna w kosmosie (czyli przygotowanie przed właściwą rozgrywką), w której dowodzimy gwiazdnymi krążownikami i pancernikami. Plan drugi – wojna o konkretną planetę, posługujemy się w niej nieco bardziej standardowymi jednostkami bojowymi takimi, jak: czołgi, piechota, samoloty, helikoptery itp. Zanim jednak rozpoczniemy inwazję na macierzystą planetę wroga, musimy najpierw podjąć szereg czynności przygotowaw-

czych, do których należą: budowa własnej floty kosmicznej (w tym statków transportowych), budowa jednostek, które posłużą w czasie inwazji, przygotowanie transportu i dostarczenie do wrogiej planety. Ciekawym rozwiązaniem jest zmiana „planu akcji” – akcja na przemian toczy się w przestrzeni kosmosu i na

STAR GENERAL

powierzchni atakowanych przez nas planet, rozgrywka staje się więc bardziej dynamiczna.

W Star General możemy stanąć na czele jednej z siedmiu ras walczących o panowanie nad kosmoem. Każda rasa dysponuje pewnymi niepowtarzal-



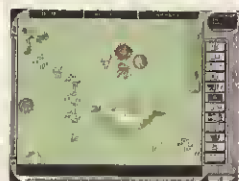
nymi cechami, ma też dostęp do specjalnych technik produkcji nie znanych innym rasom. Pojazdy i statki należące do odmiennych ras znacznie różnią się wyglądem – a jest ich za-

trzęsienie. Możemy budować szesnaście typów jednostek ko-

Resource Points, które tutaj odgrywają rolę pieniędzy.

Star General to gra, w której starano się wprowadzić maksimum dobrych pomysłów. Mamy walkę w kosmosie i walkę na planetach; szereg typów jednostek mogących nabierać bitewnego doświadczenia i „osiągać” sześć poziomów rozwoju techniki; mamy dyplomację i handel; mamy podział na rasy; mamy możliwość rozgrywania scenariuszy przygotowanych przez autorów i planowania własnych kampanii; mamy bardzo rozbudowany, ale prosty w użyciu interfejs użytkownika. Niestety, czasem z połączenia dobrych pomysłów wcale nie powstaje wybitna całość. Kotlet schabowy, bita śmietana i lane kluski – dobre każde z osobna – po wymieszaniu dadzą niestrawny specjał. Grze Star General brakuje przede wszystkim cechy najważniejszej, czyli grywalności. Tak jak Fantasy General od pierwszych minut wciągała i zaciękała (zwłaszcza, że różniła się od poprzednich „generałów”), tak Star General momentalnie mnie zniechęciła i spędziłem nad nią czas tylko i wyłącznie z obowiązku, a nie dla przyjemności. To chyba najgorsza rzecz, jaką można powiedzieć o jakiegokolwiek grze.

JACEK PIEKARA



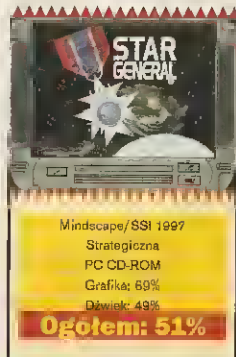
kami i pancernikami. Plan drugi – wojna o konkretną planetę, posługujemy się w niej nieco bardziej standardowymi jednostkami bojowymi takimi, jak: czołgi, piechota, samoloty, helikoptery itp. Zanim jednak rozpoczniemy inwazję na macierzystą planetę wroga, musimy najpierw podjąć szereg czynności przygotowaw-

Star General

Dystrybucja: Optamus Bis



smicznych oraz czternaście jednostek walczących na powierzchni planet. Do tego dochodzą specjalne oddziały, właściwe tylko danej rasie. Aby jednak powołać silną armię, gotową do podjęcia inwazji, musimy przede wszystkim stworzyć infrastrukturę gospodarczą. Trzeba zbudować kosmiczne dokł na orbicie oraz fabryki, centra techniki, kompleksy militarne, kopalnie na powierzchni planety. Wszystko, oczywiście, kosztuje i aby dalo się stworzyć silne bazy i silne armie oraz naprawiać jednostki, potrzebna będzie odpowiednia liczba



Mindscape/SSI 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 69%

Dźwięk: 49%

Ogółem: 51%

DESTINY

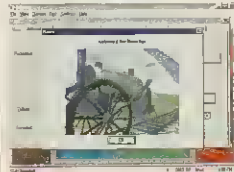
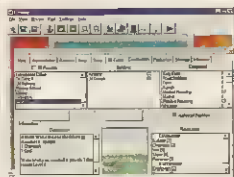
Wszystkie definicje przeznaczenia w jakiś sposób wiążą je z czasem. Nic więc dziwnego, że w grze Destiny (co tłumaczy się jako przeznaczenie) czas odegrał niebagatelną rolę. Po pierwsze, jest to pierwsza gra symulująca budowę cywilizacji, rozgrywaną się w czasie rzeczywistym. Po drugie, autorem wyraźnie zabrakło czasu na dopracowanie produktu.

Zaczniemy jednak od tego, że mamy jedno miasto i kilka oddziałów złożonych z ludzi pierwotnych, uzbrojonych w kamienie. Naszym zadaniem jest rozbudowa posiadłego miasta i zakładanie nowych, wydobywanie bogactw naturalnych, dokonywanie odkryć naukowych i wynalazków, kształcenie poddanych i zaspokajanie ich podstawowych potrzeb, w końcu nawiązanie stosunków dyplomatycznych z innymi państwami i prowadzenie z nimi wymiany handlowej lub wojny. Jak widać, pole działania jest rozległe.

Ponieważ gra ma być konkurencją dla Civilization 2, trudno nie pokusić się o porównania. Już wprowadzenie czasu rzeczywistego powoduje, że gra się zupełnie inaczej (dla tych, co woliliby, aby było tak samo jak w Civ2, istnieje możliwość dzielenia gry na tury).

Destiny

Dystrybucja: MarkSoft

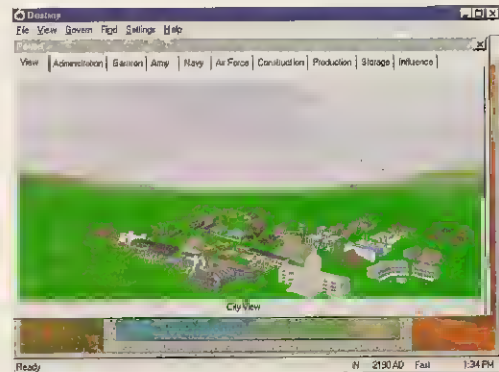


Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM
2x, Windows 95.

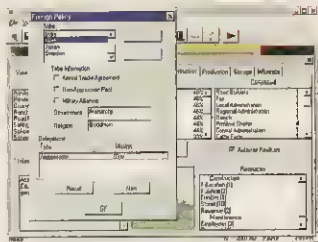
Na początku niewiele się dzieje, ale gdy pod naszą kuratelą znajduje się kilkanaście rozwiniętych miast, mamy co robić. Zapamiętanie nad tym bogactwem ulatwiają zarządcy, ale oni dbają tylko o zapewnienie mieszkańcom dachu nad głową, żywności i względnie najwyższego poziomu wykształcenia. Planowanie rozwoju miasta spoczywa na barkach gracza.

Gospodarka składa się z odkrywania, pozyskiwania i przetwarzania bogactw naturalnych. Wszystko odbywa się w granicach miast, przy czym granice te są zmienne. Wybudowanie pewnych instytucji pozwala rozcią-



gnąć obszar miasta dziesięćkrotnie w stosunku do powierzchni początkowej, co z kolei umożliwia zwiększenie i urozmaicenie produkcji. Rozwiązanie to wydaje się sensowniejsze niż zapropowane w Civ 2, czyli stopniowe zwiększanie wydajności każdego z pól należących do miasta.

Badania naukowe również wyglądają nieco inaczej. Potencjał naukowy, tak jak w Civ 2, zależy od wielkości populacji państwa. Bardzo wyraźnie podzielono grę na ery określone przez poziom wykształcenia społeczeństwa. Zdarza się więc często, że osiągnąwszy kolejny stopień edukacji mamy zatrzymanie nowych teorii czy technologii, które czekają na odkrycie, natomiast pod koniec panuje cisza i spokój, bowiem wszystko, co mieliśmy wynaleźć, zostało już wynalezione. Taka reglamentacja nie wywarła na mnie najlepszego wrażenia. Bardziej odpowiada mi ewolucyjne podejście znane z Civ 2, gdzie zawsze było coś do odkrycia, a kolejne okresy przenikały się (a tutaj faniari i mamy wiek pary). Pochwaliz za to należy niezbyt



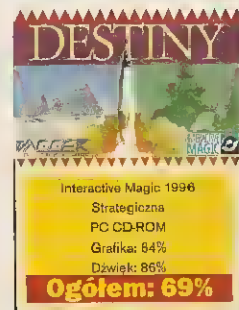
Destiny każdy oddział składa się z 10 jednostek, których typ można samodzielnie dobrać z pewnego zbioru (jego elementy zależą od typu armii, jej poziomu technicznego i surowców potrzebnych do budowy wyposażenia jednostek). Walki rozgrywane są w czasie rzeczywistym w terenie 3D. Pod względem grywalności są lepsze od tych z Civ 2, bowiem uwzględniają umiejętności do walki grozą - nie zdają się tylko na siłę oddziałów, zmodyfikowaną o współczynnik szczęścia w walce.

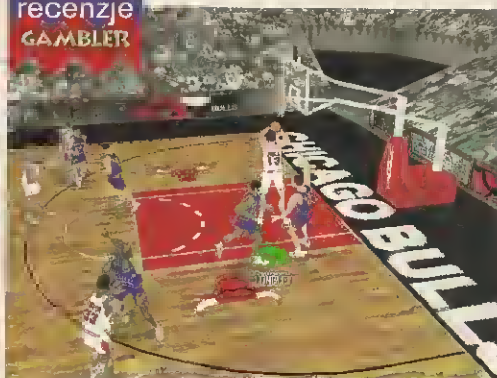
Można by długo jeszcze pisać o przewagach Destiny (i nie omisszamy tego zrobić w najbliższej przyszłości), ale gra ma także drugą twarz, o której trzeba wspomnieć. W pośpiechu produkcyjnym autorzy zapomnieli o dopracowaniu szczegółów: w menu są literówki, niektóre opisy w ramkach kończą się dramatycznie w pół słowa, a ramki - zanim znikną z ekranu - chwilę sobie migoczą. W niektórych wypadkach brak również konsekwencji w projektach kolejnych wynalazków (niech ktoś wskaże, po co wprowadzać chrześcijaństwo?). Dość narzekali. Destiny należy do nielicznych i bardzo ambitnych prób zmierzenia się z mitem Civ2. I jakkolwiek nie można jej zaliczyć do całkowicie udanych, zasługuje na uznanie.

SIR HASZAK

konkretne nazwy kolejnych wynalazków (np. Matematyka poziom V pozwala nam wynaleźć Matematykę poziom VI). W Civ 2 wszystko było konkretne, co może i cieszyło, ale wymuszało bardzo naciągane tłumaczenia, że coś wynika z czegoś (wychodziły absurdy, że np. wynalezienie związków zawodowych pozwala produkować pieczęcie zmechanizowaną).

Wojskowość w Destiny prezentuje się okazalej niż w Civ 2. W obu grach mamy siły lądowe, morskie i powietrzne, możemy rozstrawić w miastach garnizony. Jednak w





NBA Live '97 pojawiło się jako ostatni z produktów EA Sports, opatrzonego znacznikiem '97. Pozwól sobie ogłosić moją własną klasyfikację tych gier: najlepsza bez wątpienia była NHL '97, NBA '97 plasuje się nieco za nią, zaś stawkę zamyka, najsłabsza niestety, FIFA '97.

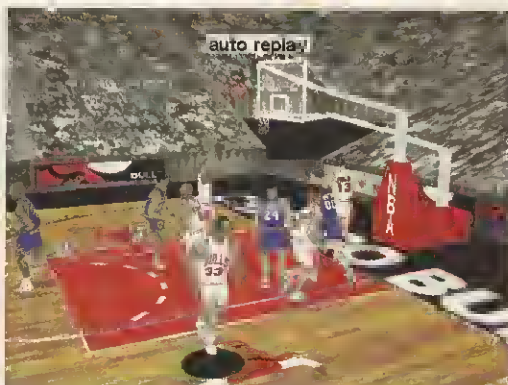
Kiedy rok temu pojawiła się NBA '96 i równolegle z nią - zważając na NBA Jam z Acclaimu, „zagrywałem się” głównie tym drugim produktem. Tym razem sytuacja jest odwrotna. NBA '97 jest grą dystansującą rynkowych konkurentów. Gra, która daje się skonfigurować w tak szerokim zakresie, że spodoba się zarówno zatwardziałym miłośnikom symulacji koszykarskich, jak i wszystkim lubiącym zręcznościowe szaleństwo.

Jaka jest nowa NBA? Pierwsze słowo, jakie mi przyszło na myśl po napisaniu tego pytania, to „intuicyjna”. Jest to gra z gatunku „siadasz i grasz”. Bez wertowania podręcznika i kilku godzin lektury (na marginesie: karta referencyjna do FIFA '97 jest koszmarna)

NBA Live '97

Dystrybucja:
.....
IPS Computer Group

NBA LIVE '97



można się od razu dobrze bawić. Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że nie jest to bezdyskusyjny wykładnik jakości produktu. Może i tak. Ale dla mnie jest. Wszystkie genialne gry mają to do siebie, że od początku wciągają, choćby potem miały się okazać nie wiem jak skomplikowane.

Po drugie, NBA '97 jest ładna. Trójwymiarowy system graficzny prezentuje się znakomicie. Co prawda, na zbliżeniach widać jeszcze braki (jednak odwzorzyć wektorami pełnagonnego koszykarza jest trudniej niż okutego w ochraniacze hokeistę), za to motion capturing jest rewelacyjny. Postacie poruszają się naturalnie i płynnie. Znakomity efekt daje włączenie opcji „special moves” w menu - zawodnicy zaczynają grać nie z wyklekotnie, w stylu Harlem Glob-

trotters, co objawia się zwłaszcza przy wsadach.

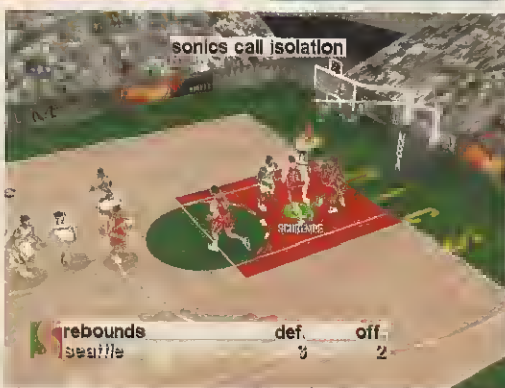
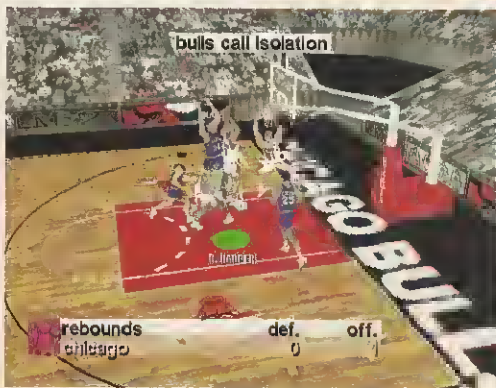
Jednak, jak każda znakomita gra, NBA ma i tę cechę, że grać zaczyna się w nią od razu, ale mi-



strzostwo osiąga dopiero po miesiącach. Prowadzenie ataków wymaga zapoznania się ze schematami taktycznymi (bardzo czytelnie przedstawionymi w stosownym menu). Przy obronie za każdym razem dowiadujemy się, jaki wariant stosuje drużyna i musimy się go ściśle trzymać. Co gorsza, komputer gra dobrze i stosuje chytrą taktykę. Przekonałem się o tym, gdy na 30 s przed końcem meczu miałem piłkę i 5 punktów przewagi, a ostatecznie przegrałem po dogrywce - tylko dlatego, że zapomniałem, iż w koszykówce (a zwłaszcza w NBA) 10 s to mnóstwo czasu.

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 8 MB RAM CD-ROM 2+



NBA '97 jest bardzo udanym produktem. Firma EA Sports zmieniła filozofię całej gry i, podobnie jak w przypadku NHL '97, zmiana



Jak pisał w sąsiednim tekście, kiedy pojawiło się pierwsze NBA Jam, „zagrywałem się nim okrut-

NBA JAM EXTREME

Pojawił się też nowy klawisz w grze: Extreme, będący czymś więcej niż Turbo.

Sama zasada gry niewiele się zmieniła -

niania zawodników w połowie i po zakończeniu meczu. Ci „szczerze” zasłużeni” dostają swoje „metki”. I tak np. kołes z dużą liczbą bloków zostaje akroszony jako „wall”, a gość zdobywający dużo punktów to „smokin”.

Na czym polega więc problem NBA Jam Extreme? Otóż jest to klasyczny przykład „przedobrzebia”, ślepej uliczki, w którą jakże często zapuszczają się twórcy gier, działając w myśl zasady „bigger, better, faster & more”.



nie”. Gra była ultraszybka, dość trudna, a przy tym przesycona uroczym humorem. Dlatego też niecierpliwie czekałem na pojawienie się NBA Jam. I niestety, zadowolłem się. Który to już raz?

szalona koszykarska rozgrywka dwóch na dwóch. Postacie nie mają już dużych głów (tylko opcjonalnie), ale dalej imponują bogactwem zachowań, ze szczególnym uzgodnieniem dwu-

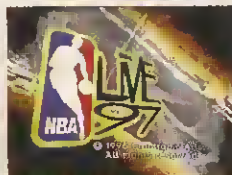
NBA LIVE '97 vs NBA JAM EXTREME

Odektamperowanie NBA Live '96 z NBA Jamem, co w Extreme nie jest możliwe. Wskazano, że NBA Live '97 nie ma już tych samych problemów, co poprzednia wersja. Wskazano, że NBA Live '97 ma już inne problemy, które nie są tak poważne, jak w poprzedniej wersji. Wskazano, że NBA Live '97 ma już inne problemy, które nie są tak poważne, jak w poprzedniej wersji.



okazała się bardzo udana. Powstał produkt, który wyznacza nową jakość na rynku i chyba nieprędko cokolwiek mu zagrazi. EA Sports znowu pokazało, kto jest hegemონem na rynku gier sportowych.

ALEX



EA Sports 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 76%
Dźwięk: 81%

Ogółem: 87%

NBA Jam Extreme jest niemal zupełnie nową grą (i właściwie



szusnie, gdyż oficjalnie sequelem NBA Jam jest NBA in the Zone). Starą, dwuwymiarową grafikę zastąpiono w niej ujęciem trójwymiarowym, z ładnie wykonanymi sylwetkami zawodników.

NBA Jam Extreme

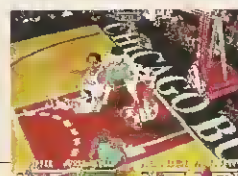
Dystrybucja:
CD Projekt

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM
2x, Windows 95.

dziestometrowych skoków, wsadów, po których tablica dotyka parkietu (poważnie!) czy fauli, po których przeciwnik przelatuje pół boiska. Do tego dochodzi jak zwykle udany i zabawny komentarz, niestety, pod względem technicznym słabo wykonany - wyraźnie słychać, jak wypowiedzi są sklejane z wielu sampli, zdania wydają się bardzo nienaturalne.

Poza wspomnianymi wyżej, jest w Extreme jeszcze trochę zmian na lepsze. Bardzo podoba mi się system oce-

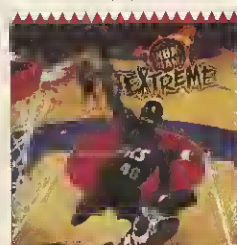


Extreme jest szybsze. Za szybkie. Sytuacja na ekranie zmienia się w opętanicznym tempie. Przez kilka pierwszych meczy gracz w ogóle nie kontroluje sytuacji, a nawet po wielu rozegranych spotkaniach cały czas ma dziwne uczucie, że jego wpływ na przebieg zdarzeń jest niewystarczający.

Extreme ma dobry system graficzny 3D, tylko... nie nadający się do takiej gry. Latająca po boisku kamera nie ułatwia orientacji, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę tempo, w jakim cała rozgrywka się toczy.

W efekcie tych zmian Extreme zostało pozbawione swojego ducha. Z gry dla mas zrobiła się gra dla ekstremistów i wiedzminów, wyposażonych w nadludzko zręczne palce i refleks koby, a pozbawionych krytycznego stosunku do rzeczywistości. Program w gruncie rzeczy dobry, ale nie więcej niż tylko dobry. Szkoda.

ALEX



Sculptured Soft, Acclaim 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 45%

Ogółem: 65%

Gdy zmarł król Icii, całe królestwo wstrzymało oddech w oczekiwaniu na rozwój wypadków. Następca tronu był nieletni i według prawa nie mógł przejąć korony. Wszyscy zastanawiali się, jak potoczą się losy państwa. Chłopiec będzie musiał zrobić wszystko, by zapobiec anarchii. Jego jedynym atutem jest lodowe serce, klejnot świadczący o królewskim pochodzeniu. Będzie musiał przemierzyć wzduż 1 wszerz zmrożone pustkowie w poszukiwaniu przedmiotów i osób mogących mu pomóc.

Blue Ice to nowa przygodówka firmy Psygnosis. Dlaczego gra została sklasyfikowana jako przygodówka, trudno mi dociec. Jest to raczej seria łamigłówek logicznych. Na kolejnych, nieruchomych planszach trzeba wykonać jakąś czynność (bądź czynności), dzięki której można przesunąć się dalej (czyli na następną planszę). Brzmi to dosyć skomplikowanie, więc dam przykład. Świat widzisz oczami bohatera. Pierwsza plansza przedstawia surrealistyczny obraz – zauważasz dwa zegary. Szukasz na obrazku stylizowanego znaku zapytania – gdy

na nim klikniesz, uzyskujesz podpowiedź. Z podpowiedzi dowiadujesz się (nie wprost, oczywiście), że na obu zegarach trzeba

go artysty niż świadomie narysowane plansze. Tworzy to oczywiście pewien specyficzny klimat, który do mnie jakoś nie przemówił. Szczerze mówiąc, nie lubię zbytlnio uduziwnionych gier. A Blue Ice jest chyba najdziwniejszą, jaką widziałem. Przypuszczam, że może się spodobać osobom ceniącym oryginalność. Sterowanie nie jest zbyt skomplikowane. Kursor w trzech posta-

BLUE ICE



ustawić północ. Gdy to zrobisz, otworzy się brama i możesz iść dalej. I tak w kółko. Wszystkie plansze kompletnie abstrakcyjne i surrealistyczne. Podobnie jest z zagadkami.

Sceneria w pastelowych barwach, w wysokiej rozdzielczości. Nie powiem, że brzydka, ale sprawia dziwaczne wrażenie. Jest jak by trochę zbyt sterylna, zbyt kanciasta. No i oczywiście, kompletnie nierealna. Przedstawiane obrazy wyglądają raczej jak sen pijane-



ciach spełnia podstawowe funkcje – oglądanie, używanie i obsługa paneli sterujących. Naciśnięcie prawego klawisza pozwala zmienić funkcję kursora. Proste jak schemat cepa. Na każdej planszy powtarzają się stałe ele-



menty – znak zapytania, dzięki któremu uzyskujemy wskazówki oraz dwa pergaminy. Pierwszy z nich przedstawia kolejne wydarzenia (swojego rodzaju pamiętnik), drugi – szczegóły z życia Icii (prawa, zwyczaj). Powoli więc wytłania się obraz całej krainy i jej mieszkańców.

Co więc przekazać na koniec? Ano, uważajcie z kupnem Blue Ice. Może się Wam spodobać, ale równie dobrze kompletnie Was zawieść. Ta gra jest po prostu dziwaczna.

FROGGER



Psygnosis 1996
Przygodówka
PC CD-ROM
Grafika: 67%
Dźwięk: 61%

Ogółem: 58%

Blue Ice

Dystybucja: CD Projekt

Minimalne wymagania sprzętowe

486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x.

TIMELAPSE

Niewiele jest dobrych gier przygodowych pod Windows. Poza niezłymi wyjątkami, potwierdzającymi regułę, przeważająca większość jest nudna i słabo wykonana. Autorzy takich knotów wychodzą pewnie z założenia, że wystarczy parę nieruchomych plansz, prymitywny system ruchu i zmienny kursor, aby powstała porządna przygodówka. Gra Timelapse – przedstawicielka tego typu gier, w odróżnieniu od większości wykonana jest stosunkowo porządnie.

Od wielu lat stary profesor usiłował znaleźć więź łączącą starożytne cywilizacje (Egipt, Majowie, Wyspy Wielkanocne i królestwo Anasazi) z zaginioną Atlantydą. Pewnego dnia, w trakcie prowadzenia badań na Wyspach Wielkanocnych profesor znalazł tajemnicze urządzenie pozaziemskiego pochodzenia, które okazało się wulkanem czasu. Kiedy bohater gry

(czyli Ty, Graczu), będący przyjacielem profesora, przybywa na miejsce badań, znajduje tylko zapiski i zdjęcia. Profesora nie ma i nikt nie wie, co się z nim stało. Twoim zadaniem będzie nie tylko odnalezienie przyjaciela, ale również dokończenie rozpoczętych przez niego badań i odnalezienie brakującego ogniw między Atlantydą a innymi cywilizacjami. Jeżeli będziesz wystarczająco sprytny i pomysłowy, może nawet uda Ci się odnaleźć legendarną wyspę.

Jak już pisałem, Timelapse jest klasycznym przykładem gry przygodowej pod Windows. Poruszasz się skokowo po nieruchomych (prawie) planszach. Możesz poruszać się do przodu i do tyłu oraz wykonywać obroty. Do interakcji z otoczeniem służy jeden kursor, który w zależności od sytuacji spełnia różne zadania. Wszystko wydaje się skomplikowanie sterylnie i sztucznie. Sytuacje ratuje trochę wykonanie gry oraz dosyć ciekawy scenariusz. Po pierw-



Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM
2x, Windows 95.

Po raz kolejny na ekrany naszych monitorów wraca słynny Sherlock Holmes ze swoim współpracownikiem, Watsonem. Case of the Rose Tatoo to kolejna gra z serii Last Files of Sherlock Holmes firmy Electronic Arts.

Nasz dzielny Holmes od tygodnia nie mógł znaleźć pracy, gdy nagle dostał krótki list od swojego brata (nie wiedzieliście, że Holmes ma brata, prawda?) z prośbą o przybycie na spotkanie w jednym z londyńskich hoteli. Sherlock udaje się tam wraz z nieodłącznym Watsonem. W chwili, gdy ma przekroczyć próg hotelu, rozlega się potężna eksplozja i pół budynku wylatuje w powietrze. Według późniejszej ekspertyzy Scotland Yardu, przy-

CASE OF THE ROSE TATOO

nie jakiejś oferty ciekawej pracy. Niedługo potem razem z przyjaciółmi zostaniesz wpłany w wielką aferę, w którą zamieszaną są również pewne niezwykle wysokie postawione osobistości.

Czeka Cię więc mnóstwo zagadek, mroczących krew w żyłach przegod i przede wszystkim – nie kończące się rozmowy z wieloma ludźmi. Wszystko osadzone w starej, wiktoriańskiej Anglii. Gracze, znający poprzednie przygody Sherlocka lub interesujący się epoką, będą się w tym świecie obracać swobodnie, pozostali jednak mogą się czuć nieco zagubieni. Wprawdzie po-

czątku niewiele miejsc można odwiedzić, ale z czasem jest ich coraz więcej. Przeprowadzenie każdej czynności wymaga niezłego pogłównkowania. W Case of the Rose Tatoo, mimo że fabuła wciąga, gra się dość ciężko – zagadki są trudne, akcja rozbudowana i zagmatwana.

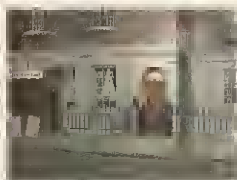
Oprawa graficzna jest w miarę dobra – w ręcznie rysowane tła wstawiono skanowane postacie. Całość przypomina Riddle of Master Lu, jednak tam była byle zde-



Case of the Rose Tatoo jest grą raczej dla wielbicieli gatunku. Przeciwnemu graczowi, oczekującemu burzliwej akcji i fajerwerków graficznych, może się wydać nudna. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to kawał dobrej roboty.

FROGGER

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x.

czyną wybuchu była nieszczęlna instalacja gazowa. Brat Sherlocko w stanie krytycznym znalazł się w szpitalu, a on sam stracił na jakiś czas ochotę do pracy. W tym momencie rozpoczyna się akcja gry.

Startujesz jako Watson, a Twoim pierwszym zadaniem jest po-
cieszanie Sherlocka przez znale-

cydowanie bardziej dopracowane. Ale nie ma się co czeptać – przecież nie na szalowej grafice polega urok tego typu gier.

Muzyki nie ma prawie wcale. Dialogi wygłaszane są z bezbłędnym, londyńskim akcentem, co czyni je kompletnie niezrozumiałymi. Radzę od razu włączyć podpisy, bo dobre zrozumienie treści dialogów jest podstawą w tej grze.



Case of the Rose Tatoo

Dystrybucja: IPS Computer Group



Electronic Arts 1996

Przygodowa

PG CD-ROM

Grafika: 60%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 65%

szych kilkunastu minutach grania przestaje się zwracać uwagę na „wirtualność” i można się skupić na fabule. Poza tym perfekcyjnie wykonana jest grafika. Wszystkie planse są śliczne i kolorowe. Przyjemność sprawia samo patrzenie na nie. Niewiele okienkowych przygódówek ma tak „zaawansowaną” oprawę graficzną (poza paroma rodzinami, jak np. Buried

in Time), Muzyka jest średniej jakości – trochę dźwięków, melodyjki w tle, czyli nic specjalnego.

Timelapse nie jest grą wybitną, ale w swoim gatunku ponad przeciętną. Pograć w nią można choćby po to, aby obejrzeć ładną grafikę. Na uwagę zasługują też fabuła. Woczekiwaniu na wielkie tytuły możecie więc pogłowieć się nad tajemnicami starożytnej Atlantydy.

FROGGER

GTE Interactive 1996

Przygodowa

PG CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 58%

Tak się złożyło, że kiedy Duke Nukem 3D pojawił się na rynku byłem jeszcze w branży kompletnej „zielony”. Temat wziął Alex i tyle go widziałem. Potem pojawił się Nuke It, zestaw etapów do pełnej wersji gry. I znowu trafił nie do mnie, tylko do Froggera.

Teraz nadszedł mój czas. Mamy nowego Duke'a i TERA JA BEDE go recenzować. No, może trochę przesodziłem z tym „nowym” Duke'em. Tak naprawdę, innowacje ograniczają się do dodania jednego nowego epizodu („The Birth” – „Narodzin”), jednej nowej broni i dwóch nowych przeciwników. Broń nazywa się enlarger, czyli „powiększacz” i jest po prostu „odwróconą w działaniu” wersją starego do brego shrinkera.

Enlarger jest bardzo skuteczny na grupki przeciwników – trafiony koleś najpierw w rośnię a potem, po przekroczeniu punktu krytycznego, eksploduje z siłą strzału z RPG. Nie ma różnicy bez kołców. Enlarger jest dużo słabszy od shrinkera – zwyczajny alien trooper ginie dopiero po dwóch jego strzałach. Jeżeli dodamy do tego bor-

szą wcielonymi znośnymi. Bordo szyby, wyrzucili, „zobacz” w walce wręcz, a w dodatku skaczący i strzelający z shrinkera. Jeżeli dodam do tego jeszcze fakt, że występują tylko w zamkniętych pomieszczeniach i wąskich korytarzach, to chyba zrozumiecie, dlaczego ich nie lubię.

Poprawiono szotę graficzną menu, dodano kilka opcji do set-upu i to by było na tyle. Zmiany są raczej kosmetyczne i nie wnoszą wiele nowego.



Notemiot na szczególną uwagę zasługują nowe etapy. W każdym z nich możecie znaleźć tzw. „znaki kulturowe”, które powinien zrozumieć każdy, kto czasem chodzi do kina. Na początku mamy „Impossible Mission” i słynną „studnię”, do której wchodził się Tom Cruise (bezsprzecznie najlepsza scena z filmem). Do pomieszczenia prowadzi kanał wentylacyjny ze składowiska na mioty. Włóż jest chroniony siatką loserową – gdy staniecie na podłodze, włączają się alarmy. Jest nawet nóż wbity w blat stołu.

DN 3D Atomic Edition /Plutonium

chę przy edytorze do Duke'a i mogę coś na ten temat powiedzieć. Po prostu ludzie odpowiedzialni za robienie mopek poducyli się trochę przez pół roku i dopiero teraz naprawdę pokazali, na co ich stać. W wykonanie każdego bardzo dużego etapu włożono naprawdę wiele pracy. Dookoła cienienie, gigantyczna dbałość o szczegóły oraz wspaniałe pomysły – to doje za-

pełnie nową jakość. Trzeba przyznać, że wykonano kawał dobrej roboty.

Mam tylko jedno małe zastrzeżenie do nowego epizodu. Jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla kompetentnych maniaków. Poziom trudności ma bardzo wygórowany.



Ogólnie: Duke Nukem 3D Atomic Edition/Plutonium Pak jest doskonałym dodatkiem do pełnej wersji. Kilka godzin z życia i powrót dżukomanii zapewniony.

ZOOLAR NUKEM

DUKE NUKEM 3D

3D Realms
3D
PC CD-ROM
Grafika: 89%
Dźwięk: 89%

Ogółem: 90%



dzo mały mogozynek, okaże się, że broń nie dłuższą metą jest całkowicie nieprzydatna. Lepiej po prostu strzelić z RPG.

Nowi przeciwnicy to Pig Copy w czołgach i Obcy wzorowani na bohaterach filmu „Obcy”. Jedni, i drudzy są wyjątkowo upierdliwi. Pig Copy bardzo szybko strzelają i sprawiają wiele kłopotów nawet doświadczonemu graczy. Obcy



Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x.

W mojej podróży przez dalsze etapy znalazłem Duke'o Burgero (z głosem Butt-Head z Drive Thru), supermarket, a nawet stację policyjną. Kiedy zwiedzałem jedno z biur policyjnych, usłyszałem nogę Duke'a mówiącego słynne „Jupikoję moderaferki” i zobaczyłem na biurku plakietkę z nazwiskiem Johna Mc Clane'a (tytuł, co nie rozumieją, proponuję obejrzeć serię „Szklana Pułapka”). Znalazłem też biurko inspektora Calahana, kiedy usłyszałem nieśmiertelne: „Go ahead. Make my day!”. W osłupieniu wprawił mnie jednak etap „Area 51”. To po prostu baza z filmu „Independence Day”. Jest nawet statek Obcych ustawiony w hangarze, a w środku bombo, za pomocą której rozwalono statek matkę. Po prostu obłęd. Zapomniałem, że Duke ma w dodatku nowy tekst: „I'll get medieval on your asses!!!”, czyli (w wolnym tłumaczeniu) „Zrobię Wom z d... Jesteś średniowieczka!!!” (patrz „Pulp Fiction”).

Nowe etapy, oprócz tego, że zawierają naprawdę mnóstwo nawiązań do ostatnio wyprodukowanych filmów, są ważne z jeszcze jednego powodu – są doskonale wykonane. Siedziałem tro-

W branży gier komputerowych do dobrego tonu należy zaopiniować grę na rok przed premierą, potem ją jeszcze opóźniać i dopiero wtedy, gdy zniecierpliwiona kasa zaczęła się w połakotać, wykręcić ją na straganiły temat. W tym roku nowszej produkcji jest Stars!.

W odróżnieniu od tego, co przedstawiały poprzednie edycje, Stars! nie ma żadnych efektów specjalnych, a jedynie 2D i 3D. W grze nie ma żadnych efektów specjalnych, a jedynie 2D i 3D. W grze nie ma żadnych efektów specjalnych, a jedynie 2D i 3D. W grze nie ma żadnych efektów specjalnych, a jedynie 2D i 3D.

W odróżnieniu od pozostałych gier pojawiających się na rynku, ta na pierwszy rzut oka

STARS!

nieznanego konkurenta gry Master of Orion II. Konkurenta o tyle groźnego, że chodzi o znacznie szybszą i ma o wiele mniejsze wymagania sprzętowe przy bardzo zbliżonej grywalności. Ale może od początku.

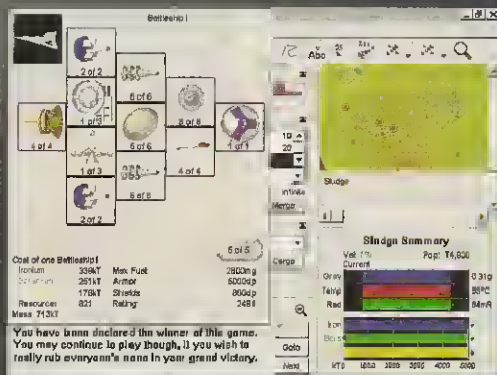
Jako władca jednej rasy mieszkającej na gwiazdzie (brzmia dziwnie, ale znawcy pierwszej części Master of Orion powinni być przyzwyczajeni) masz za zadanie poznać galaktykę i wygrać. Nie piszę, co konkretnie trzeba zrobić, bo decyzja o warunkach zwycięstwa należy do gracza. Może to być opanowanie określo-

większe, bardziej wytrzymałe i lepiej uzbrojone statki i w coraz większym stopniu przystosowywać środowisko gwiazdy do potrzeb załadunkowych je kolonistów. Ostatnim segmentem gry są walki naszych statków z przeciwnikami.

Uboogo? Konkurenci powiedzą, że tak – pomimo większych niż w Master of Orion II galaktyk; przebiegłych Obcych ala-

mimo pozornego skomplikowania, gra jest znoknita. Pozwala automatyzować wiele czynności (np. dowożenie utożku z ekspluatowanej gwiazdy do bazy, procedura osiedlania), możemy więc zająć się tylko planowaniem strategii, a to przy grze, której świat składa się nawet z kilkuset planet wydaje się niezwykle ważne. Może właśnie dlatego w Stars! chce się grać!

SIA HASZAK

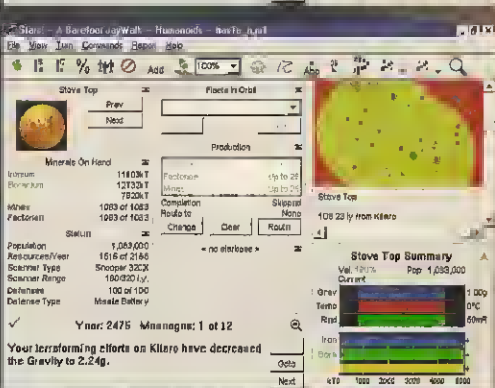
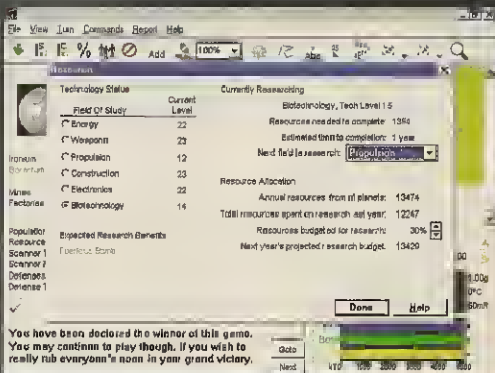


nie nadaje się do niczego: dwie kół zero, grafika przypomina skrzyżowanie rocznika statystycznego z książką telefoniczną – zalewa ogładozacz masą cyfr, cyfr i cyfrerek. Slowem, totalna katastrofa.

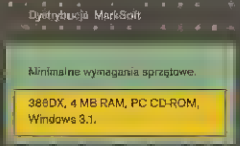
Wszyscy, którzy traktują grę jak lanszafy, poczują się zdegustowani i nawet nie będą usiłować ich zachęcać do zagłębienia się w świat gwiazd. Natomiast wszyscy pozostali, którzy – mam nadzieję – stanowią większość, znajdą w

nej części galaktyki, osiągnięciu pewnego poziomu techniki, zgromadzenie największej liczby punktów w wyznaczonej liczbie tur itp. Dowolność jest wielką, a na dodatek warunki zwycięstwa można podawać ze spójnością „lub”, co nie ogranicza naszych zainteresowań do jednej dziedziny, ale zmusza do kompleksowego rozwijania gwiazdowego państwa.

Na czym ów rozwój polega? Przede wszystkim na kolonizowaniu kolejnych planet. Nie jest to takie proste, bowiem planety mają różne wartości grawitacji, temperatury i radiacji. Jest jednak są bogate w minerały, wystarczy na ich orbitach umieścić roboty, które będą je wydobywać. Minerały umożliwiają prowadzenie badań w jednej z sześciu dziedzin, co pozwala budować coraz



kujących, gdy tylko wyczują słabość, zaawansowanego tworzenia ras, pozwalającego chyba nawet w większym stopniu operować ich wodami i zaletami: samodzielnego projektowania statków, wreszcie zmiany warunków klimatycznych na gwiazdach. Krytykując grę, wyłącza pewnie brak dyplomacji, co najwyraźniej jest postinternetową pozostałością (gracze popiszą do siebie i już mamy dyplomację), brak możliwości samodzielnego rozgrywania bitew i niedostatek oprawy. Jednak, moim zdaniem – a spędziłem ze Stars! okrągły tydzień –



Pojawiła się druga część popularnej w 1995 r. gry Jagged Alliance. Trzeba przyznać, że część pierwsza – mimo koszmarniej liczby błędów, jakie zawierała – zyskała rzeczywście sporo zwolenników. Nawet ja poświęciłem te kilka dziesiąt megów na moim (wtedy 100-megowym) twardym, żeby sobie pograć. Jednak zniechęciłem się po pewnym czasie – szczególnie po tym, jak zostałem siłą aderwany od komputera, akurat gdy kończyłem jakąś wyjątkowo upierdliwą misję i nie mogłem jej zapisać.

W Deadly Games wszystkie błędy „jedyński” miały być paprawione. I rzeczywiście – w 95% zostały. Co więc się zmieniło? Przede wszystkim, stojemy na czele grupy najemników, czyli facetów gotowych wykonać każdą robotę. Jedyńm źródłem ich utrzymania jest to, co dostaną za dobrze wykonaną misję oraz to, co w trakcie tej misji znajdą. W ten dość pokrętny sposób staram się wytłumaczyć, że w DG zlikwidowano „wętek drzewny” i nie musimy się już przejmować absadaniem pól przez rabali wynajmowanych za ciężko zarobiane pieniądze. DG to czysta walka. Misja, forsa, briefing i następna misja. Prawdziwe życie najemnika. Pod tym względem niewiele się zmieniło. Ci, którzy grali w część pierwszą, nie będą mieli żadnych

JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES



problemów z przystosowaniem się do drugiej.

Obiecywana, że w sequelu pojawi się możliwość dawolnego handlu bronią. Niestety, tak się nie stała. Cały handel ogranicza się do niejakego Mickeya (nie Mause'a), który ca pewien czas pojawia się w bazie i oferuje nam np.: dwie pily łańcuchowe, tłumik i pacisk da moździerza sztuk jedena. I ja wszystko za 5400 USD. Za taką sumę to ja mogę sobie kupić najlepszego najemnika z dostępnych na rynku. Ca do najemników, to pojawiło się kilka nowych twarzy, ale są też wszyscy starzy znajomi (z Ivanem, ulubieńcem tłumów, na czele).

Grafika nie zmieniła się ani odrobinę. Szkoda, że nie ma np.: SVGA czy czegoś w podobnym guście.

Jest za to jedna bardzo ważna opcja, która całkowicie zmienia sytuację DG na rynku. Milanowicie, mamy możliwość gry po sieci, pa linku i przez madem. Powiadam



Wam, to po prostu wspaniały pomys. Dotąd chyba tylko staruiki Laser Squad dawal możliwość grania przeciwko kumpiowi. Zabawa

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 4 MB RAM,
CD-ROM 2X.

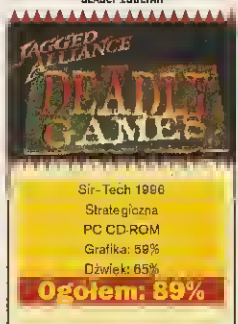
jest doskonała (szczególnie licytacja, kiedy chcemy wynająć tego samego człowieka).

Do rozegrania – zarówno w trybie na jednego gracza, jak i

dwóch – mamy kampanie losowe przygotowane przez firmę oraz własne, jeżeli komuś chce się posiedzieć przy edytorze dołączonym do gry. Zabawa na tzw. długie zimowe wieczory zapewniana.

PS Ocena ogólna wersji multiplayer – 95%.

DEADLY ZOILTAR



Sir-Tech 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 50%

Dźwięk: 65%

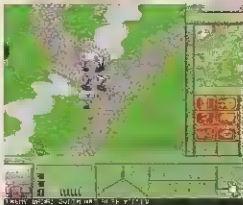
Ogółem: 89%

BLOOD

Ta gra jest dla mnie nauczka i przestroga mówiąca, iż recenzent w żadnym wypadku nie powinien się apierać na pierwszym wrażeniu z kilku godzin gry, ale walczyć z programem tak długo, póki mu się nie spadada (żart, ale nie do końca).

Blood and Magic jest strategiczną grą fantasy, której akcja toczy się w czasie realnym. Była zapowiadana jako taki Command&Conquer w fantastycznym świecie (AD&D-Forgotten Realms). Od razu wyjaśnię – z grami typu C&C czy Warcraft niewiele ma wspólnego. Różnica polega przede wszystkim na tym,

że nie budujemy bazy o skomplikowanej strukturze, ale do dyspozycji mamy jedynie dwa budynki: wytwórnię galeonów oraz koszar, w których golemi zamierzają się w potrzebne nam do walki fantastyczne kreatury. Jeżeli chcemy zakończyć grę, musimy sobie poradzić w pięciu krainach, a kampania w każdej z nich dzieli się na kilka etapów o rsnącym stopniu trudności. Nasze batalie będąmy taczyc w różnych sceneriach: na archipelagach połączonych mostami wyspek, na terenach leśnych i górskich, w kralnie lawy, a nawet w palących wnętrzach. Celem misji nie zawsze jest zlikwidowanie wszystkich oddziałów wroga. Czasem trzeba zebrać pewne artefakty

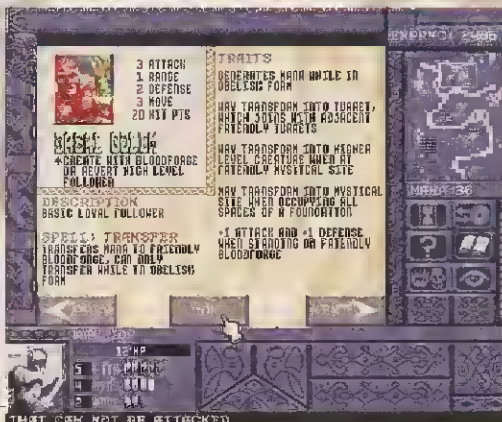


lub zniszczyć konkretny budynek. Blood and Magic to gra, na określienie której znajduje jeden

lub zniszczyć konkretny budynek. Blood and Magic to gra, na określienie której znajduje jeden

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2X.



NASCAR RACING 2



Po wielu godzinach spędzonych przy Rally Championship dostałem w swoje ręczki świeżutki, gorący jeszcze produkt - sequel znanego przeboju - NASCAR Racing 2. I od razu postanowiłem być najlepszy, w końcu w RC czosy miałem naprawdę niezłe. Przesiadłem się więc z mojego ulubionego Subaru do bardzo dziwnego wehikułu.

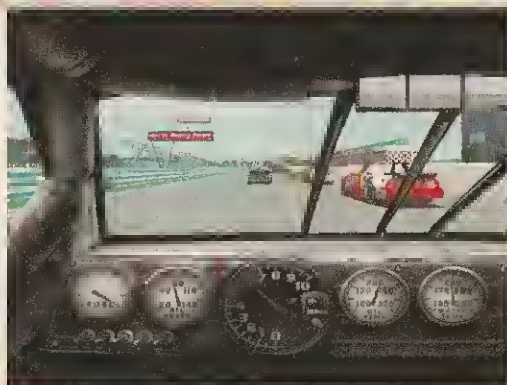
Co mogę o nim powiedzieć? Silnik „wkręca” się do ponad 9000 obrotów na minutę, cztery biegi do przodu plus wsteczny i ładnych kilkaset koni pod maską. Zamiast normalnej, samonośnej karoserii, wzbogaczonej o klatkę bezpieczeństwa, konstrukcja dokładnie odwrotna - przestrzenna rama z rur jest szkieletem samochodu, do niej przymocowano karoserię, zawieszenie i zespół napędowy. Wszystko, poza blachami karoserii, może naprawdę wiele wytrzymać. To dawno nadzieje na sukces. Ale tu wyskoczyła pierw-

sza i bynajmniej nie ostatnia niespodzianka - na pierwszym torze prędkość osiągane przez komputerowych kierowców za-



czynali się grubo powyżej 140 mil na godzinę i nie schodzili poniżej 138... a ja miałem niedźwie 132 mph. To nieco ostudziło mój zapał. Skoncentrowałem się na technice jazdy. Po kilkunastu okrążeniach złapałem, o co chodzi. Zacząłem doganiać przeciwników (co prawda poziom EASY, ale co mi tam). Powiem w tajemnicy, że sekret tkwi w odpowiednim pokonywaniu zakrętów, aby strata prędkości była na nich jak najmniejsza (jestem geniuszem, nie?).

Jedno mnie tylko męczy, drażni i dręczy - z kółpitu znacznie trudniej kontrolować samochód niż z góry ze „zręcznościślowkowego” widoku z godziny szóstej.



plaska, jak po przygodzie z walcem...

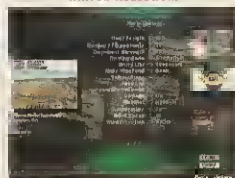
Dźwięk jest w porządku. Wycie silników, czadowa muzyka jako podkład. Zawsze NASCAR Racing! Zawsze szybko, zawsze głośno, zawsze pewnie...

Każdy miłośnik szybkich maszyn i pięknych kobiet (i odwrotnie) powinien zagrać w NR2, na-



tomiał tylko szczególni maniacy odważa się wystartować w pełnometrzowym wyścigu trwającym pół dnia czasu rzeczywistego. Często zdarza się, że podczas jednego okrążenia zbliżasz się do przeciwnika o np. długość samochodu, po dziesięciu siedzisz mu na zderzaku i z wrażenia tylko nieco gorzej wchodzisz w jakiś zakręt i... patrzysz jak ochlapus odjeżdża o pół prostej (pozostaje tylko zadać sobie pytanie, kto tu jest ochlapus?). Tu ważna jest perfekcja. Perfekcyjny kierowca i perfekcyjny samochód - tylko taki team może wygrać.

WIKTOR KOZŁOWSKI



NASCAR Racing 2

Dystrybucja: IPS Computer Group

Jeśli chodzi o realizm, to program odpowiada mniej więcej Grand Prix 2. Rozbudowane opcje konfigurowania samochodu - od standardowych stopni przełożeń czy twardości amortyzatorów po tak zaawansowane, jak stopień pochylenia przednich kół i rozłożenie ciężaru w samochodzie...

Grafika jest bardzo dobra. W pełni wektorowa - nie można się przycześć do samochodów, nawet tych ciężarowych, stojących poza torem. Tekstury, chmurki, bąbelki, rowery... Tylko publika na trybunie jakaś taka

jednym z tych gladiatorów będziesz Ty, Drogi Grochu. Grafika w niskiej

XS

XS

Od czasu pojawienia się Quake'a w dziedzinie gier 3D trwał nie-

przyjemny zastój. Ukazania się gier Power Slave i Blood nie można uznać za żadne wydarzenia, bo ani to ładne, ani nowatorskie. Na XS czekałem naprawdę długo (podobnie jak i na inne gry SCI, szczytując się najchłodszą w historii kampanią reklamową). Muszę przyznać, że gdy zobaczyłem screeny na Necie, zrobiły one na mnie bardzo pozytywne wrażenie i tylko zastrzyły mój apetyt. W końcu Alex wręczył mi płytkę pomarańczowego koloru z napisem XS Shield Up. Fight Back, wraz z komentarzem: niedługo grafika, a przede wszystkim obłędne sprity. Pełen najgorszych myśli pomknąłem do domu i odpaliłem grę.

I wtedy oniemiałem. Ostatnio bardzo się rozpuściłem, oglądając wspaniałe filmiki na FSX. Tam zawsze są pełnoekranowe, bez przepięt i w wysokiej rozdzielczości. Intra do XS jest co prawda w niskiej, ale po prostu zatyka. Perfekcyjne. Musicie zobaczyć grę choćby ze względu na intro. Żadna konsola nie powstydziłaby się takiej animacji. Cudo. Bezspornie najlepiej wykonane intro pecetowe, jakie dotąd zrobiono. Trzeba dodać,



że jest to dość duże osiągnięcie jak na SCI, bo jak dotąd jakość FMV w produkcjach tej firmy pozostawiała naprawdę wiele do życzenia.

Przejdźmy teraz do właściwej rozgrywki. XS jest całkowicie nielineową i nietypową grą First Person Perspective. Nie ma tu ani hord przeciwników, ani rozległych baz, które należy wysadzić, jest natomiast Arena (y) i mnóstwo gladiatorów, którzy na tej Arenie będą się zmagać.

Nie muszę chyba dodawać, że

XS



Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX4/100 (zalecane Pentium 100), 6 MB RAM (zalecane 16), CD-ROM 2x,

rozdzielczości (i nic mi nie wiadomo o wysokości), ale wygląda dość poprawnie. Nie radzę włączać szczegółów, bo może się to skończyć trwałym urazem do gier 3D. Natomiast wszystkie postacie są wymodelowane całkowicie w trzech wymiarach, a ponieważ chodzą w polach siłowych (podobnych do tych z filmu „Diuna” Lynch), taka grafika sprawdza się doskonale. Są co prawda trochę „kwadratowe”, ale takie jest założenie gry. Do wyboru mamy kilka różnych rodzajów walki. Można więc włączyć coś w rodzaju praktyki, gdzie wybiera się jedną z Aren, dowolną liczbę dowolnych przeciwników i próbuje z nimi wygrać. Można też włączyć normalną grę, w której oprócz nas na Arenie będzie jeszcze trzech losowo wybranych gladiatorów. Można oczywiście ustawić poziom

trudności. Na „easy” jest spokojnie. Problemy zaczynają się od poziomu „normal”. Wróg wykazuje to, czego najbardziej brakuje we wszystkich grach 3D – inteligencję. Kluczy, chowa się, czasem wyskakuje zza rogu używając „strafowania”, po prostu zachowuje się jak człowiek. Zwiększa to kilkakrotnie przyjemność zabawy – gra nie ogranicza się do rozwalania setek słabiaków, ale do prawdziwej walki z niewielką liczbą sprytnych i silnych przeciwników. Oczywiście, aby nie grać całkowicie w ciemno, o każdym z zawodników możemy dowiedzieć się prawie wszystkiego ze specjalnego raportu. Radzę postuchać. Szczególnie do kłótni zaciągającego z rosyjska.



Ciekawym pomysłem jest ograniczenie liczby rodzajów broni: dwie strzelce i jedna do rzuć. Można je sobie wybrać z kilku dostępnych. Sprawność poruszania się wojownika zależy od jego obciążenia. Mola rzecz, a cieszy.

Oczywiście, istnieje także możliwość gry po sieci i przez modem. Właściwie gra jest do tego stworzona.

Aby w pełni cieszyć się tym niewątpliwie nietuzinkowym produktem, potrzebne jest przynajmniej P100, 8 MB RAM (mocno zalecane 16) i karta dźwiękowa. Jak ktoś posiada komputer spełniający te wymagania, życzę mu naprawdę miłej zabawy.

X ZOO LTAR



SCI 1998

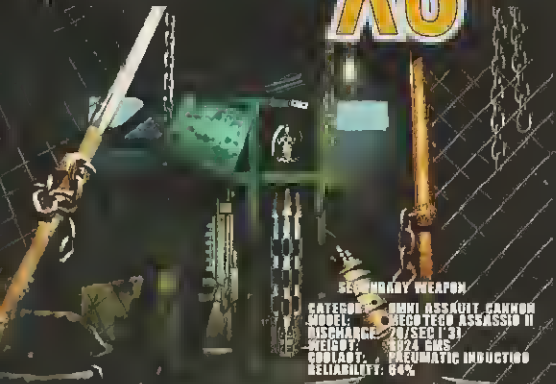
3D

PC CD-ROM

Grafika: 79%

Dźwięk: 85%

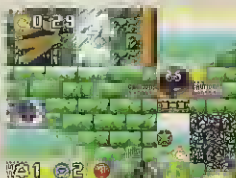
Ogółem: 80%



SECONDARY WEAPON
CATEGORY: BOMB ASSAULT CANNON
JOURNAL: MIGHTY ASSASSIN II
DISCIPLINE: 70/500/51
WEIGHT: 3074 GMS
COOLANT: PNEUMATIC INDUCING
RELIABILITY: 84%

MEGA MORPH

Mały, gruby chłopek włazi w maszynę, a szurnięty naukowiec zmienia go w Morpha. Morph może przybierać postać ciężkiej metalowej kuli, skaczącej piłki, kropki i obłoczka. Każda forma ma inne właściwości, które trzeba wyko-



się go nauczy prawie na pamięć. Ginie się kilkadziesiąt razy i za każdym razem trzeba zaczynać od tego samego miejsca. Jednym słowem, od Mega Morph można tylko dostać wrzodów na żołądku. Nie dajcie się zwieść uśmiechniętym morderkom widocznym na okładce gry. Trzymajcie się od tego tytułu z daleka.

TYMOTEDO



Mega Morph

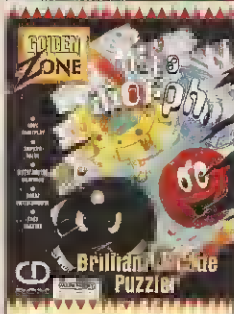
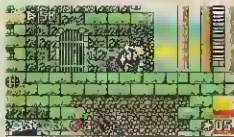
Dystrybucja: MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:

88SX, 2 MB EMS, CD-ROM 2+

rzystać tak, żeby ukończyć poziom. Idea gry, podobna do pomysłu z Three Vikings, jest niezła, ale realizacja poniżej gruntu. Grafika w niskiej rozdzielczości w tak prostej grze wzbudza nerwowo śmiech. Muzyka dobrej jakości (odgrywana z CD), denerwuje swoim prymitywizmem. Sample są raczej średnie.

Grać to w coś się nie da, bo jest diabelnie trudne. Poziom można przejść tylko wtedy, gdy



Flair Software 1996

Platformówka

PC CD-ROM

Grafika: 20%

Dźwięk: 49%

Ogółem: 7%

MINI WIND

Flair Software 1996

Strzelanina

PC CD-ROM

Grafika: 70%

Dźwięk: 75%

Ogółem: 10%

złoty ostatnie na... Wind, czyli Ogłuszy... pewniak, że nie są to przygody ministra Wiatra, piastującego urząd polskiego superMENA). W grze nie zauważyłem żadnych „wartości rozrywkowych”. Leisz, strzelasz, bombardujesz, kupujesz coraz nowsze rodzaje broni. Zdałoby się: cud, miód, palce llać, ale nie bardziej mylą-

Flair

Dystrybucja: MarkSoft

AMI-COMM

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZeka NA CIEBIE

CD ROM:

3D ATLAS	146,00
ALPHON	135,00
A.D.2044	122,00
ARDEY	173,00
ASSASIN 2015	140,00
ASSAULT RIGS	119,00
AZRAEL'S TEAR	180,00
AVADON CLASS V.1	69,00
BAD MOJO-ŻYCIE KARALUCHA	119,00
COMMAND & CONQUER-DUNE	190,00
DEADLOCK	146,00
QUAKE	134,00
DEUS	134,00
EARTHSHAKE 2	119,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
GENDER WARS	146,00
MECHWARRIOR 2	164,00
MEGACAP 6	159,00
MEGACAP 2	134,00
MUFFET TREASURE ISLAND	164,00
NET-ZONE	134,00
NEED FOR SPEED	134,00
QUAKE	164,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTER STEEL	134,00
SIBERLOCK: HOLMES II	146,00
SILENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
SPACE HULK 2	134,00
STRIDER W	119,00
SYNDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
THE GENE MACHINE	134,00
TOTALMANIA	146,00
URBAN RUNNER	134,00
WARCRAFT II	146,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKS福德ZA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
KOLEKCYJA EDUKACYJNA	35,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BATTLE ISLE	50,00
EXPERIMENT Delfin	51,00
FOR RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
HANIBALL	39,00
HAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
ISHAR 2	55,00
JURAJSKI PARK	40,00
KAJKOT I KOKOSZ	45,00
KOSMOS	39,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,90
MANAGER PHIL KARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,90
POLANIE	33,00
PIRANO KRWI	33,00
RAMON'S SPELL	30,00
SKAUT KWATERMASTER	43,90
SLATERMAN	34,00
SOFTS	28,00
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND A	43,90
TAKENOWA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRAN	35,00
VINYL BOGINI 2 MARSA	32,60
WORMS	115,00

PROGRAMY EDUKACYJNE	
EDUKACJA	59,90
ETNOLOGIA (ANG.NIEM.FRANC.)	59,90
GEOMETRIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOMETRIA	33,50
HERCULES	34,90
HYPER SI OWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERAT CYFERKI	29,50
POZNAJĄCOWA WRODZA	47,00
TESTY PRAWA JAZYKI	41,90

AMIGA:

ALFABET ŚMIERC	39,00
BEZ KOMPROMISU	23,80
BRUDY	25,00
DATA GUL	29,50
DESERT WOLF	42,00
DOMAN GRZECZY ARDANA	15,00
EXPERIMENT Delfin	35,80
FOR RETALIATOR	39,00
FOREST DUMB FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSPERA	70,50
INTERNATION SOCCER	25,00
INTERCALARIS	19,40
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKOT I KOKOSZ	34,00
NELING GROUNDS A 1269	59,00
KUPICE	39,00
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MASTO ŚMIERC	29,00
MEISTER POLSKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	29,00
RAID PRZEZ POLSKIE	29,00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	59,00
SHAQ PU	49,00
SKAUT KWATERMASTER	29,00
SYPER TASKWONDO MASTER	30,00
TAJEMNICA BURZTYNKOMNATY	29,00
TEENAGENT	51,00
TYRAN	39,00
WORMS	146,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
AMLAB	24,50
AMITEKST PRO GOLD	22,00
HIPER SI OWNIK	29,00
IRMA G	160,00
NOVAPANT	39,00
PISARZ 3.0	47,50
POLONISTA	36,00
SUPERGENIO	49,00
YOU & ME LANGIELSKI	33,00

NIC NIE WYCZARUJE
BEZ PROGRAMU
Z "AMI-COMM-a"!!!



KARTY DŹWIĘKOWE
GŁOSNIKI
JOYSTICKI - 20 GATUNKÓW
DYSKIETKI
BOXY
FILTRY
TAŚMY DO DRUKAREK
ROZSZERZENIA PAMIĘCI
PERYFERIA DO AMIGI

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUTYNEK "ZAKH"
TEL. 31-29-64
SPRZEDAŻ HURTOWA - WYSTĘKOWA:
80-125 GDANSK
ul. KARTUSKA 245
tel. 32-10-44
kom. 090-521-730

TO TYŁKO WYCNIEK NASZEJ OFERTY WIEC ZADZWOŃ, NAPISZ „A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIAŁO 24 GODZIN. KOSZTY WYSŁYKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ:
2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10% RABATU-TAJEMNICZY UPOMINEK

FIRE WIND

GAMBLIT

386SX 4 MB RAM, DOS 3.2
CD-ROM 2x

zdzów, co „odrobineń” nie ma
orientację. W grze nie ma
zem najłatwiejsze jest to, że ta
bezpieczna gra jest bardzo
ładna.

Widzieć w wysokiej
koloru menu i
okna. Wszystko się na wysokim
poziomie. Ostrza dźwiękowa
sprawia bardzo dobre wia-
żenie. Z wyglądu więc gra ma w
sobie coś, czego ostatnio braku-
je wielu tytułom – ma iskry,
swego rodzaju ognie, zaprzęga-
jący gracza do walki. Siadasz za
sterami, chcesz zabawy i roz-
rywki, czujesz się już bohate-
rem, a tu nic! Ale tak to jest.
Nie wszystko złoto, co się świeci.
Czasem niektóre rzeczy mają w
sobie wiele ognia, ale jak się
zblżyć to... Fuji! Tak jest, nieste-
ty, z grą Fire Wind.

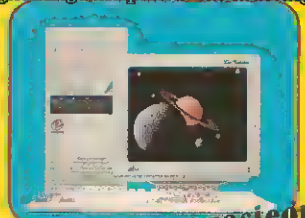
TYMOTEO

cego. Grywalność zerowa. Glinie
się właściwie od każdego strzału
przeciwników, których na ekr-
anie jest „jak Szwedów w czasach
Potopu”. Nasz pojazd niczym się
właściwie nie różni od ich poja-

EXTRA WYGRANE EXTRA NAGRODY

SUPER KONKURS

nie dostajesz pod
najlepszego komputera - nie straconego!



Silny komputer w zasięgu ręki!
0-700 71 063

CZEKANIE ZABRONIONE

A MOŻE COŚ INNEGO
POTRZEBUJESZ EXTRA JOYA CHCESZ NAJNOWSZA GRE TWOJA
KARTA GRAFICZNA LEDWO ZIPE A TWOJ KOMPUTER DOMAGA SIĘ
GŁOSU SETKI INNYCH ATRAKCYJNYCH NAGROD CZEKAJA WŁASNE
NA CIEBIE NIE MA POWODU DLA KTOREGO MASZ SOBIE ODMÓWIĆ
TROCHE ZABAWY I STRACIĆ TAKĄ OKAZJĘ!!!

Bardziej pytania - mniej odpowiedzi - trochę szczęścia - wspieranie nagród!

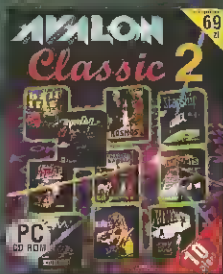
WIPUS, skr.poczt. 32, 00-901 Warszawa 134, Musisz mieć 18 lat, 3,72 zł/min z VAT

A.D. 2044



2 CD doskonałej zabawy!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.



AVILON
Classic 1
SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEL
FUNNY FRUITS

AVILON
Classic 2
TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

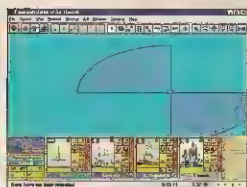
Gry dostępne we wszystkich
sklepach komputerowych oraz w sp...
wysyłkowej. Cena detaliczna...
Zestawy dostępne tylko na CD!

WIPUS
skrzynka pocztowa 32
00-901 Warszawa 134
08-559-12420

Dwa zestawy po 199 zł! Wierzygodna cena!
199 zł! Tylko okazji nie można przegapić!

AGE OF SAIL

Programiści z firmy TalonSoft, produkujący z niebywałą regularnością kolejne części serii Battleground, niespodziewanie dla wszystkich (dla siebie zapewne też) stworzyli grę zupełnie inną od dotychczasowych. Najwyraźniej zepsuła się sztafeta, bo zamiast strategii w turach, traktującej o walce na lądzie i oparzonej zgrabną grafiką, powstała strategia w czasie rzeczywistym o walce na morzu i z grafiką taką sobie (Inna sprawa, że o znokoleiną grafikę byłoby trudno – niby w jaki sposób można pokazać morze?). Z pewnością firma szybko otrząśnie się z szoku po tym wy-



darzeniu i wróci do produkcji pół bitewnych (kolejne 4 części w przygotowaniu).

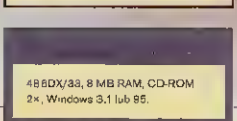
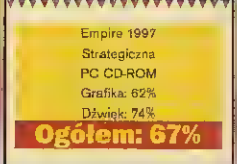
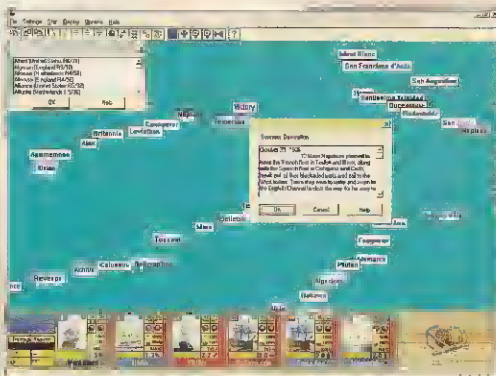
W grze Age of Sail przenosimy się zatem w lata 1775–1820, kiedy to po morzach pływały wspólnie żaglowce, unoszące na swych pokładach dziesiątki nie mniej wspaniałych armat. Temat został ujęty standardowo, co w wypadku TalonSoft oznacza – solidnie. Do wyboru mamy ponad 100 scenariuszy o różnym stopniu trudności. Nie zapomniano też o nowicjuszach i zaserwowano im 4 proste misje. Jeśli mamy zamiar przysiąść do gry na dłużej, czeka na nas kampania, w której zaczynamy z małym stateczkiem i z ze-



Age of Sail

Dystrybucja: MarkSoft

rem na koncie. Po kolejnych wygranych bitwach zyskujemy pieniądze, stowe, stopnie wojskowe!



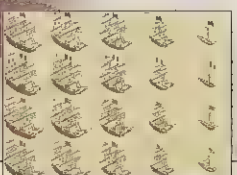
prawo do dowodzenia coraz większymi jednostkami.

Symulacja kierowania okrętem lub zespołem okrętów została niezwykle uproszczona. Ogranicza się do zadbania o kurs, prędkość (pochodna siły wiatru, kursu i powierzchni aktualnie postawionych żagli), utrzymanie okrętów w szyku i odpalania w odpowiednim czasie armat. Na celność i skuteczność prowadzonego

ognia mają wpływ: szybkość, wyszkolenie załogi i liczba dział. Wygląda to rzeczywiście prosto i takie jest dopóty, dopóki dowodzi się jednym okrętem. Kiedy komenduje się kilkunastoma okrętami idącymi w szyku torowym, a tuż obok płynie wróg strzelający do nas jak do kaczek, wykonanie nawet kilku prostych czynności, jak zmiana kursu szybkości czy zanieżenie okrętu mającego załadowane działa na odpowiedniej burcie, nie należy do rzeczy łatwych (pomimo opcji ułatwiających np. zachowanie szyku i jednakowej prędkości zespołu).

Age of Sail wydał mi się całkiem porządną propozycją dla nie rozpieszczanych dotąd miłośników strategii morskiej w czystej postaci (ileż można groć w Harpionu?). Nie powinni poczuć się zawiedzeni, jeśli tylko nie mają nic przeciw żaglowcom i morskim zmaganiom w wojnach napoleońskich czy wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

SIR HASZAK

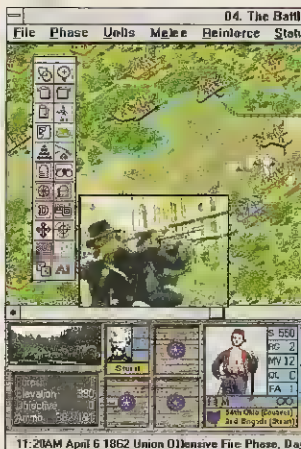


Historia firmy TalonSoft
się od gry Battleground

BATTLEGROUND

BATTLEGROUND: SHILOH

Armia konfederacka (40 tys.), pod dowództwem gen. A.S. Johnstona zaskoczyła 6 kwietnia 1862 r. armię Unii (33 tys.) dowodzoną przez gen. U. Granta. Walka miała charakter krwawy i chaotyczny. Unioniści ponieśli wysokie straty. Sytuację uratował gen. W.T. Sher-



man. Straty Konfederatów również były duże. Polegli gen. Johnston, a dowództwo przejął gen. P. Beauregard. Nie wykorzystał on chwilowej przewagi. Następnego dnia nadciągnęły posiłki i siły Unii wzrosły do 100 tys. (na 50 tys. Konfederacji). Dowództwo nad nimi przejął gen. H.W. Halleck. Nie potrafił jednak wykorzystać przewagi. Armia Potomaku wycofała się bez problemów. Unioniści udało się jednak zdobyć Corinth, co było sporym sukcesem.

W Battleground: Shiloh wykorzystano ogromnie popularny (przynajmniej ostatnio) temat wojny secesyjnej. Gra przypomina w znacznym stopniu (grafika, dźwięk, sterowanie...) Battleground: Gettysburg (opis – Gambler 7/96).

Si, jak zwykle, reprezentuje solidny poziom, choć komputer cza-

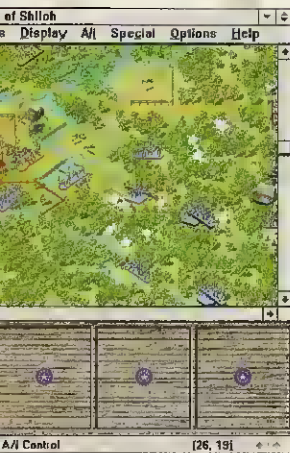
ft jest krótka, ale za to bardzo błyskotliwa. Jej kariera rozpoczęła
d: Ardennes, w której firma zaprezentowała nowy, rewelacyjny sy-

GAMBLER

BATTLEGROUND X 3

stem odwzorowania tere-
nu. Wkrótce potem pojawiły się na-
stępne gry z serii i dalej powstają
dosyć regularnie kolejne „odcinki”,
które cieszą się sporą popularnością.

sami sprawia wrażenie nieco za-
gubionego (szczególnie, gdy kie-
ruje siłami Konfederacji). Nic w
tym dziwnego, w końcu przy ta-
kim zalesieniu terenu można
łatwo pobić. Trudno ocenić,
czy Shiloh to gra lepsza, czy też
gorsza od Gettysburga, jest nieco
mniej chaotyczna (choć chyba
wszystkie bitwy amerykańskiej
wojny domowej były bardzo choo-
tyczne), jednakże względu na typ
terenu nie każdemu przypadnie
do gustu.

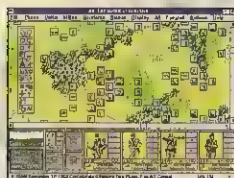


Battleground: Shiloh to solid-
na porcja strategii dla zagorza-
łych zwolenników gatunku.



BATTLEGROUND: ANTIETAM

Gen. R. Lee po zwycięstwie
pod Bull Run (29/30 sierpnia
1862 r.) rozpoczął marsz na Wa-
szington i Baltimore. 13 wrze-
śnia jeden z żołnierzy gen. Mc-
Clellana znalazł projekt planu
operacyjnego gen. Lee (podzielił
on swoje siły na dwie kolum-
ny). Ponieważ gen. Mc-
Clellan szybko zreor-
ganizował swoją armię,
mógł wykorzystać ten podział i
zniszczyć przeciwnika (miał ok.
100 tys. ludzi, Lee tylko 50-60
tys.). 16 września 1862 r. doszło
do bitwy nad potokiem Antie-
tam. Gen. McClellan nie umiał
wykorzystać swojej przewagi,
atakował pojedynczymi korpu-
sami, nie używając wszystkich
sił. Bitwa zakończyła się strate-
gicznym sukcesem Unii.



W Battleground: Antietam
mamy ponownie do czynienia z
amerykańską wojną domową.
Gra jest prawie identyczna, jak
Gettysburg i Shiloh. Bitwa pod
Antietam to ciekawy temat na

scenariusz, si-
na solidnym
poziomie,
choć kompu-
ter mógłby w
mniejszych
stopniu po-
wtarzać błę-
dy McClella-
na (na po-
czątku zbyt

„optymizm” prawego skrzydła
Unii i bezwładność lewego). Po
stronie Konfederacji sił zach-
wuje się niezbyt błyskotliwie,
ale całkiem poprawnie.

Wszystko wskazuje na to, że
TalonSoft postanowił eksploat-
ować temat wojny secesyjnej „do
końca” – w zapowiedziach
mamy bitwę pod Bull Run. Nie-
stety, ostatnio jakoś nie słychać

JACEK ILCZUK

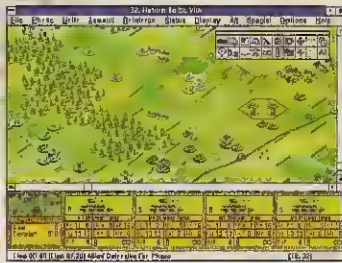


o BG, której tematem miały być
wojny izraelsko-arabskie. Miej-
my nadzieję, że ta cisza jest tyl-
ko chwilowa.

BATTLEGROUND: BULGE

Niedawno pojawiła się na ry-
nku ekskluzywna wersja gry Bat-
tleground: Ardennes (opis BGA –
Gambler 2/96) – Battleground:
Bulge (Ardennes Deluxe). Oprócz
scenariuszy występujących w pier-
wotworze otrzymaliśmy 14 dod-
tkowych, na nowych mapach: Ro-
chefort i St. Vith.

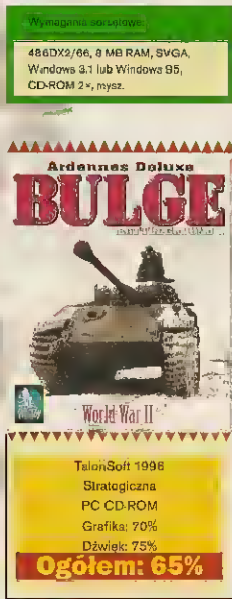
Poprawiono grafikę – oryginal-
ne mapy z BGA wymieniono na
nowe, graficznie
„udoskonalone”.
Niestety, trudno
to uznać za rewe-
lację, ponieważ
ich jakość jest gor-
sza niż w ostatnich
częściach serii Bat-
tleground (bar-
dziej jaskrawe ko-
lory), są też mniej
Battleground: Shiloh
Battleground: Antietam
Battleground: Bulge



czytelne niż w pierwowzorze. Do-
brze, że producent pomyślał o
opcjach oddalenia przy mapie
dwu- i trójwymiarowej, których w
BGA nie było. Podobno udoskono-
lono także algorytm SI, co jednak
nie rzuca się zbyt w oczy.

Battleground: Bulge to dosko-
nała propozycja dla absolutnych
maniaków lub graczy, którzy
lubią tę serię, a nie trafili do tych-

czas na grę, która ją zapoczątko-
wała.



Gra Privateer 2 była zapowiadana na wiosnę 1996 r., zaraz po wydaniu Wing Commandera IV. Od zapowiedzi do premiery upłynął jednak prawie cały rok... Darkening to kolejny, kosztowny produkt mariażu Origin-Electronic Arts. Tym razem koszty wyniosły „zaledwie” 5 mln USD, z czego koszty produkcji wstawk filmowych – 3,5 mln

Film kręcono w brytyjskim Pinewood Studios. Obsada jest imponująca. Co prawda w roli głównej występuje mniej znany aktor – Clive Owen (serial telewizyjny „Chancer”), jednak obok niego grają także: Christopher Walken („Łowca jeleni”, „Pulp

jej poprzednim odcinku. Grafika – zaledwie w 256 kolorach, na dodatek z przeplotem! Pozwoliło to, co prawda upchać Darkening „zaledwie” na trzech kompaktach, ale znacznie pogorszyło estetykę obrazu.

Sceny walki są klasyczne – wysokiej klasy SVGA, podobne do scen z WC4. Miała nastąpić jakaś znaczna poprawa jakości, jednak trudno coś takiego stwierdzić.

Rzeczywiście, różnorodność statków kosmicznych jest im-

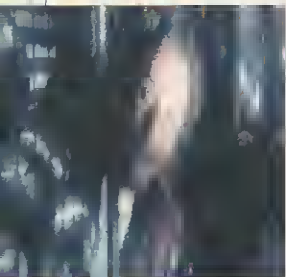


piloci nie mogli zapobiec upadkowi. Po katastrofie Arris trafia do szpitala. Gdy odzyska przytomność, okaże się, że stracił pamięć. Nie wie, kim jest, czy ma rodzinę, skąd po-

handlu, możliwość swobodnej eksploracji wszechświata... Natomiast związki z X-Wingiem są, moim zdaniem, mocno wątpliwe. Darkening został oparty na systemie stworzonym dla serii Wing Commander. Nie da się ukryć, że komputerowi piloci zachowują się tak samo, jak w innych grach tej serii. Wielu



THE DARKENING



nająca, a ich sylwetki bardziej wymyślne... ale reszta nie odbiega od standardu.

chodzi... Musi rozpocząć wędrówkę, która być może doprowadzi go do poznania własnej przeszłości. Taki właśnie cel stawiają przed nami autorzy gry.

Rozpoczynamy podróż z gotówką umożliwiającą nam kupno najtańszego myśliwca. Możemy wyposażać go w broń i systemy, których jakość pozostawia wiele do życzenia. Dalej podobnie jak w pierwowzorze: handel, misje do wypełnienia (tutaj niektóre „ogłoszenia” są adresowane bezpośrednio do Arrisa!), nowe wyposażenie, lepsze statki... Jednak przede wszystkim poszukiwanie utraconej tożsamości.

Autorzy gry powołują się na związki nie tylko z Privateerem, ale także z Elite, czy nawet X-Wingiem. Podobieństwo do Elite widać natychmiast – „podejście do”

graczy preferujących tokie gry, jak X-Wing czy IIE Fighter wyraża się pogardliwie o Wing Commanderze. Darkening nie został zmieniony w takim stopniu, by mógł zachwycić przeciwnika serii i zmusić go do zmiany stanowiska.

Privateer 2: The Darkening to jedna z ciekawszych symulacji kosmicznych. Niestety, wbrew zapowiedziom jej autorów, nie jest grą przełomową, mogącą stać się początkiem nowej ery...

(AT)RANDOM

Fiction”, „Psy wojny”; wystąpił również w grze Ripper), Jürgen Prochnow („Gliniarz z Beverly Hills 2”, „Dune”), John Hurt („Obcy: Osmi pasażer Nostromo”, „Rob Roy”, „1984”), Brian Blessed („Flash Gordon”, „Robin Hood: Książę złodziei”) oraz David Warner, Mathilda May i David McCallum.

Niestety, technicznie wstawki wideo są znacznie niższej klasy niż to, co otrzymaliśmy w grze Wing Commander IV, a nawet w

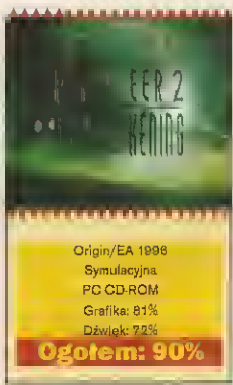
Min. wolne wymagania sprzętowe:
PC 486DX4/100, 8 MB RAM (16 MB – Windows 95), CD-ROM 2x.

Muzyka może spodobać się komuś, kto lubi bardzo specyficzną wersję techno, jeżeli tak można to sklasyfikować. Melomani o bardzo wysublimowanych gustach będą zapewne zachwyceni... Efekty dźwiękowe również przypominają te z WC4.

Scenariusz... Bohaterem gry jest Ser Lev Arris. Statek, w którym leciał, został niespodziewanie zaatakowany. Napastnicy uszkodzili go do tego stopnia, że

Privateer 2: The Darkening

Dystrybucja: FPS Computer Group



Origin/EA 1996

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 81%

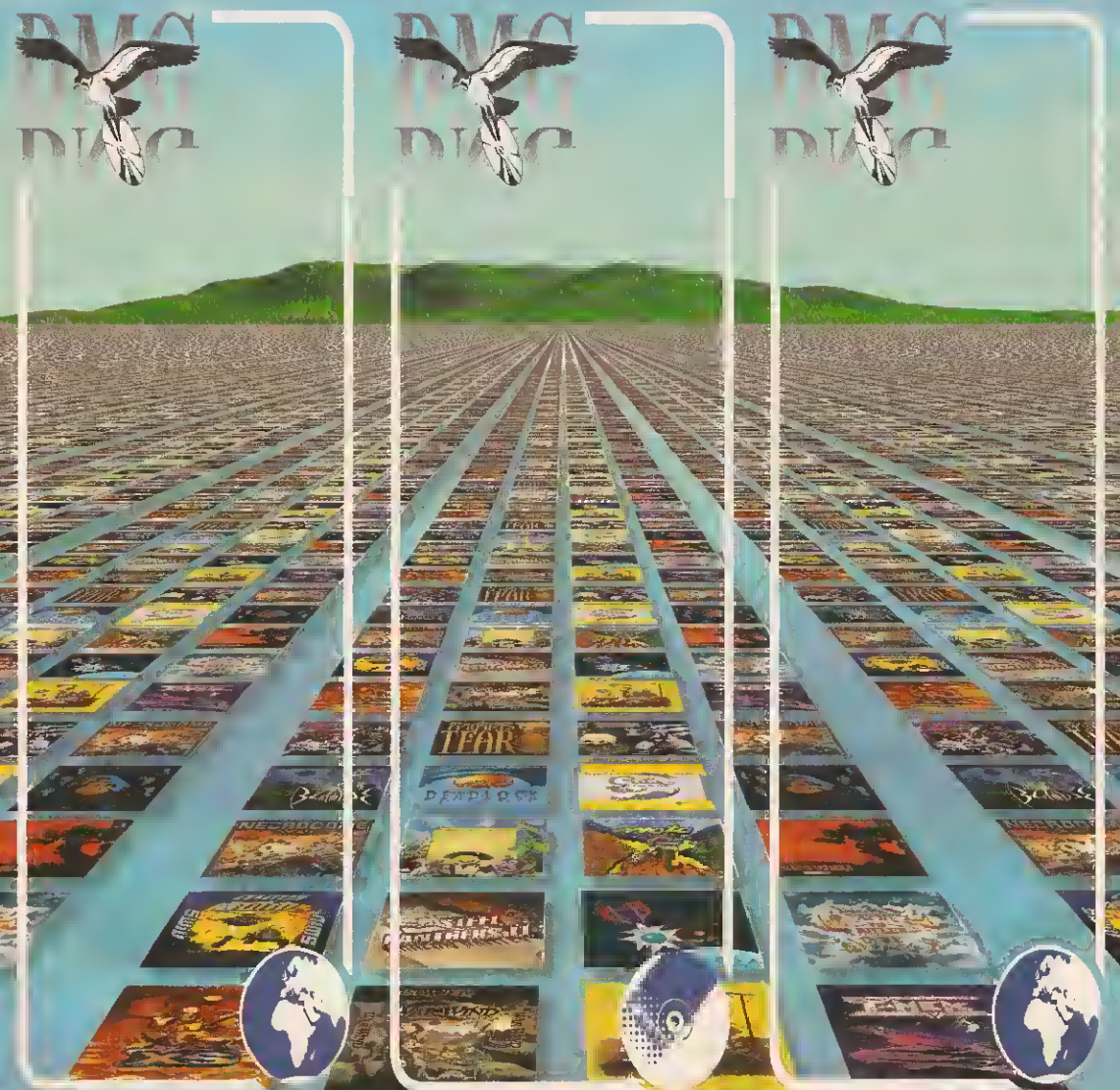
Dźwięk: 72%

Ogółem: 90%

TUTAJ
WIDZISZ

TYLKO
CZĘŚĆ

NASZEJ
OFERTY



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GAMBLERIADA

Nie ma co tu kryć – przedzej czy później i tak się wyda – w dniach 23–25 maja w warszawskiej hali Torwar odbędzie się IV edycja Gambleriiady. Co konkretnie czeka na zwiedzających – nikt jeszcze nie wie. Nie zabraknie z pewnością znakomitej zabawy, mnóstwa gier, które pojawiają się w maju lub będą zapowiadane na okres wakacyjny i powakacyjny oraz konkursów, do których zamierzamy przyłożyć rękę.

Wierni tradycji, proponujemy wzięcie udziału w 4 dużych turniejach, firmowanych przez Gamblera. Konkursów będzie znacznie więcej, albowiem prawie każdy członek redakcji przyjął sobie za punkt honoru sprokowanie jakiegoś konkur-

sida. Jak wieść gminna niesie, Zaba już przygotowuje drugą edycję Konkursu Chałowego, do którego systematycznie zbiera różne odpadki z growego stołu, co jakiś czas próbując podkraść grę przeznaczoną do recenzji.

Program oficjalnych turniejów przedstawia się następująco:

23 maja (piątek)

Tekken 2 (PSX)

24 maja (sobota)

Mortal Kombat 3

25 maja (niedziela)

Quake oraz Network Q Rac Rally Championship

Jak widać, w programie znalazły się elementy tradycji ludowej (MK3) i powiew świeżości (cała reszta). Na zwycięzców czekać będą a (bs) trakcyjne nagrody.

Do dwóch konkursów zgłaszać się trzeba już teraz, wysyłając pod adresem redakcji wypełnione kupony, a następnie CIERPLIWIE (niecierpliwym mówimy NIE!!!) czekać na rozwój sytuacji, który niechybnie nastąpi.

Już za miesiąc kolejna dawka informacji o Gambleriiadzie, które zmrozą krew w żyłach zimnokrwistych, wywołają zawał u sercowców i uderzą do głowy nadciśnieniowcom. (red.)

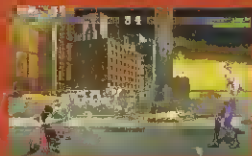
Tekken 2

Przebojowa, troję "Warowa bójka" na konsolę PSX, jedna z najlepszych, o ile nie najlepsza, turniej rozgrywany będzie w parach (niekoniecznie mieszanych). Na zwycięzcę, oprócz zwycięzkiej nagrody głównej, czeka pojedynek z Zooltarem, który właśnie ćwiczy obsługę pada palcami nóg, bo "w rękach" jest już za dobry.



Mortal Kombat 3

Oto turniej dla mistrzów tradycyjnych komatowych sztuk walki. Ta klasyczna już bijatyka nadal nie ma sobie równych na platformie PC. Na poprzednich Gambleriiadach pojedynki w MK3 przyciągały setki widzów i nie wątpliwy, że tak się stanie i tym razem. Regulamin przyjmowania zgłoszeń podamy w następnym numerze.



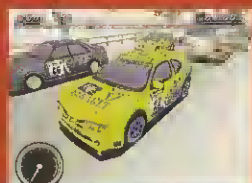
Quake

Woleńnicy strzelanin toczących się w ciemnych korytarzach, w których rol się od schodów, tarasów, teleportów i przeciwników przybywają. Na poziomie specjalnie wybranym przez specjalistów od Quake'a - Roosa i Zooltara - walkę toczyć będzie jednocześnie 4 lub 6 zawodników.



Rally Championship

dla amatorów błota wyskakującego spod kół, jazdy mniej lub bardziej kontrolowanej poślizgami i rozjeżdżania robaczek, które nieopatrznie wylażyły na drogę. W konkursie w jednym wyścigu startować będzie po 7 zawodników grających w sieci.



Zgłoszenie udziału w Turnieju Quake

Imię i nazwisko

Imię i nazwisko

Wiek

Ulica

Kod pocztowy

Telefon

e-mail

Zgłoszenie udziału w Turnieju Rally Championship

Imię i nazwisko

Imię i nazwisko

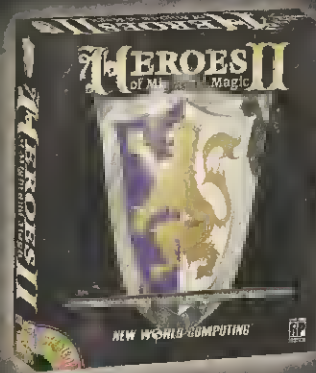
Wiek

Ulica

Kod pocztowy

Telefon

e-mail



Lord Ironfist nie żyje, w Królestwie Euroth toczy się wojna pomiędzy jego synami. Stawką jest kontrola nad krajem i tron. Czy poprosisz uzurpatora i poprowadzisz jego armie ciemności, czy też będziesz lojalny w stosunku do swojego księcia i pomożesz mu uwolnić kraj od tyranii?



Wiecej Wszystkiego! Dwie nowe klasy postaci, tuzin szczegółowych scenarii, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów i artefaktów, ponad 10 nowych poziomów.



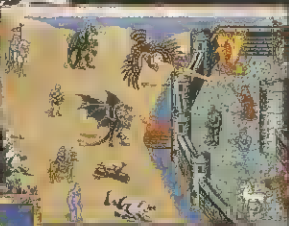
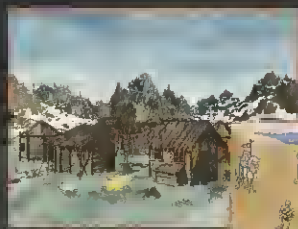
Nowe Algorytmy Walki! Interaktywne pole walki - znacznie większe niż w pierwszej części. Gracze posiadają teraz wznieśienia, szczeliny, itp. Znacznie poprawiona inteligencja komputera.



Edytor Poziomów! Możesz tworzyć nowe, znacznie większe, własne poziomy za pomocą wbudowanego edytora World Builder.



Podwójna Kampania! Graj jako Dobre lub Zło w ponad 20 jeszcze ładniejszych i graficznie scenariach.



* w pudełku oryginalny CD
* przy orzeł dodatkowa
dystrybucja lokalizacyjna
pozwalać na
zaadaptowanie wersji
polskojęzycznej
(tylko teksty nie ekranów)

HEROES II

of Might and Magic

THE SUCCESSION WARS

NEW WORLD COMPUTING®

New World Computing, Inc. is a New World Computing logo, the NWC logo and Heroes of Might and Magic are registered trademarks of The 3DO Company.
© 1996 Studio 3DO. All rights reserved. All other trademarks belong to their respective holders. New World Computing is a division of The 3DO Company.



MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel./fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail: mirage@mirage.com.pl
www.mirage.com.pl

Dystrybucja w Polsce:



ENTERCD

JUŻ W MARCU
KOLEJNY NUMER!



Narzędzia do Internetu:

- MS Explorer 3.01 PL – pełna wersja
- MS Internet Mail – pełna wersja
- Programy poczty elektronicznej shareware
- Programy komunikacyjne do tworzenia stron WWW, do czyszczenia tagów HTML, przeglądarki off-line

Pełne wersje programów:

- Micrografx ABC Quick Silver – pełny zestaw narzędzi internetowych do tworzenia grafiki
- "Znachor" – program do gabinetów lekarskich i rejestracji pacjentów (wersja z opóźnieniem czasowym)

Nowość! Tylko u nas!

Po raz pierwszy publicznie duże demo najnowszego programu firmy Optimus-Nexus

"Encyklopedia Zwierząt – Ssaki"

Optikonkurs



...w swych szalejących maszynach

Tym razem nie o mężczyznach (stąd kropki w tytule), a o maszynach: szalejących, wyjących, strzelających, wielkich. Somochody, helikoptery, maszyny kroczące i inne takie. Nieodłączne składniki większości gier komputerowych – kto wie, czy nie lepiej eksponowane i eksploatowane niż sami „żywi” bohaterowie. Dziś sprawdzimy, czy je znacie. No obrotkach znajdują się rozmaite maszyny z różnych gier. Proszę podoć, z jakich gier pochodzą.

1 2 3 4 5 6 7 Alex-Machinehead



8 9 10

Rozstrzygnięcie edycji 3.

Spośród wielu osób, które prawidłowo odpowiedziały na pytania Optikonkursu 3 wylosowaliśmy 5 zwycięzców. I tak, joystick otrzyma Rafał Hordyjewski z Lublina, zaś gry komputerowe: Krzysztof Kaczmarzyk z Zawiercia, Jacek Koźłowski z Chełma, Marek Lisek z Dąbrowy Górniczej i Marcin Wasiluk z Gliwic. Za miesiąc podamy pełną klasyfikację po 4 etapach Optikonkursu.

A oto prawidłowe odpowiedzi na pytania 3. edycji:

1. Podatki i handel.
2. Railroad Tycoon.
3. Z kopalni złota.
4. Nieruchomości, giełda papierów wartościowych.
5. Kołowy (drogowy), kolejowy, lotniczy, morski.
6. Obstawiać wyniki, kupować zwycięstwa, inwestować w klubowe gadzety.
7. Na obracanie nimi na giełdach towarowych.
8. Lody, frytki.
9. Inwestor.
10. Capitalism.



O nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez znanego dystrybutora, firmę Optimus Bis z Częstochowy. Po każdej kolejnej edycji po wygraniu będzie pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm: Time Warner Interactive, Mindscape, Activision czy SCI, Optimus Bis sprzedaje m.in. takie gry, jak XS, Podwójne kłopoty Buda Tuckera, czy Creatures. Ponadto nasz sponsor za każdym razem ma dla Was nagrody-nie spodzianki, np. joysticki.

Na zwycięzce w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: komputer multimedialny firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących w chwili rozstrzygnięcia konkursu standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6x, dyskiem twardym 1,2 GB i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną – słowo w wymiarowy sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przynajmniej dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnymi dziełami pozycji będzie premiowanych grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis i gadzetami pokroju ww. joysticków.

Kupon Optikonkurs 5

Imię _____
Nazwisko _____
Dokładny adres _____
Wiek _____

ODPOWIEDZI

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Propozycje

Gamblera czytam prawie od początku jego istnienia, bo od nr. 2/94. Jestem więc świadkiem przemian zachodzących w piśmie, jednych na dobre, innych na złe – tych drugich na szczęście o wiele mniej, a wspomnę tylko o jednej. Martwi mnie to, że coraz mniej jest jaskrawych opisów podobnych do opisu Worms autarstwa Jacka Fasoli, który był naprawdę COOL! Ale ogólnie to spoko, jesteście w czubie najlepszych pism o grach. No dobra, teraz przejdę do sedna sprawy, czyli przedstawię kilka moich uwag (niekoniecznie krytycznych).

1. Chciałbym zasugerować bardziej wyraźny podział pisma na działy: strategię, przygodówki, sportowe, RPG itp. Wówczas kluby można by przesunąć do tych działów, a Tete w całości przeznaczyć na ułatwienia do gier, czyli DDT, Tips&Tricks i solucje.
2. Co powiecie na utworzenie stałego działu, zajmującego się informowaniem o nowo powstających polskich grach? Wywiady z twórcami, screeny, scenariusze, procesy tworzenia gier (!). Od czasu do czasu mogłyby się tam pojawiać informacje o firmach zagranicznych, np. w okresie, gdy polskie grupy będą wyjątkowo nie z pamiślaw.
3. Przydałby się także dział hardware'owy, strona czy dwie w każdym numerze. Mogłyby tam się znaleźć testy kart graficznych, akceleratorów, joyów, kart dźwiękowych, CD-ROM-ów i wszystkiego, co może zainteresować przeciętnego gracza.
4. Kiedy wróci Randall?!
5. Czy kupony Optikonkursu muszą być na okładce? Nie chcę w tak drastyczny sposób okaleczać mojego ulubionego miesięcznika.
6. Mam jeszcze uwagę dotyczącą trzeciej odsłony Optikonkursu. Nie wiem, kto układał pytania, ale skąd wytraszeliście tytuł Rags to Riches? Pierwszy raz słyszę o istnieniu takiej gry, a co zabawniejsze, nie było jej recenzji i opisu ani w Gamblerze, ani w Secret Service, który również prenumeruję! Reszta pytań w konkursie jest O.K.

Grizzly

Podział na rodzaje gier stosowany jest w niektórych pismach zachodnich i ja jestem takiego podziału zwolennikiem. Jednak argumentem przeciw niemu jest fakt, iż wtedy część czytelników w ogóle nie zaglądałaby na niektóre strony pisma. A kiedy nie ma takiego podziału, to niejako „z rozpedu” czytamy (czy chociaż oglądamy screeny) o grach należących do gatunku, którym się nie pasjonujemy. Artykuły informujące o polskich firmach i ich nowych produktach

Sporo miejsca w listach poświęciliście krytyce nr. 1/97 (że źle dobrane tła i kłujące w oczy figury geometryczne Jak widzicie, od numeru 2/97 sporo się w Gamblerze ma tajny układ z okulistą. Szatę graficzną będziemy z liczbą stron redakcyjnych („do czytania”) nie różnił się pismo na poziomie 100 stron (a może wyższym?). Nato

co pewien czas publikujemy. Alex pisał a Metropolis (Teenagent, teraz Katharsis) i Leryx-Longsoft (Lew Leon), Zoolitar opisał „od kuchni” proces powstawania magazynu telewizyjnego Escape. Natomiast uaktywnienie działu hardwarowego (teoretycznie istnieje) jest planowane, oczekolwiek z pewnością odezwą się glosy, iż zajmuje miejsce opisom czy recenzjom. Z testami joysticków można się było zapoznać w Temacie Numeru poświęcanym joyom, o kartach można przeczytać w tym numerze. Pytania do Optikonkursu układa Alex i czasem rzeczywiście są bardzo trudne. [Tu się włączam: pytania w Optikonkursie nr 3 goscinnie układał Haszak i były dość proste. Rags to Riches to jedna z lepszych gier ekonomicznych, dość znana – Alx.] Kancerowanie okładki jest przykre i postaramy się nie publikować na niej kuponów. Randall być może coś napisze [w Gazecie Polskiej? – Alx], ale z pewnością niedługo będziecie go mogli obejrzeć i posłuchać w Sejmie (po nowych wyborach).

Top Gambler

Byłem kiedyś jednym z największych fanów pisma, o którym pozwoliłicie sobie wspomnieć w „Requiem na śmierć...”. Posiadałem wszystkie numery tej gazety, a po jej upadku musiałem podjąć decyzję, co czytać? Postanowiłem, iż będzie to albo Gambler, albo pismo, do redakcji którego przeniosą się Berek lub Haszak. Wczoraj, gdy czekałem na przystanku autobusu linii 176, podszedłem do kiosku i z ciekawości kupiłem Wasze pismo. Szukając w spisie treści czegoś typu listy, zauważyłem jakąś recenzję podpisaną sir Haszak. Nie maże być! – pomyślałem. Spojrzałem na lewo. Artykuł z Top Secretem w tytule. Odejął mi mowę, zaktualizowałem coraz wolniej i wzruszyłem się wielce. Z jednej strony – potwierdzenie złych snów o TS, z drugiej – Haszak w Gamblerze. O Alexie wiedziałem od dawna, ale największy strateg całej Polski tutaj? Muszę przyznać, że to mnie przekonało. I od tego dnia ja, odrzucający inne pisma, mogę spokojnie powiedzieć, że jestem czytelnikiem Gamblera i że to właśnie Gambler jest najlepszą lekturą o grach.

Biały

Wszyscy powinni się cieszyć, że sir Haszak nie został zmuszony do zarzucenia twórczej działalności. Jego opinie o

Kocham Gamblera i Mangę

Uważam, że jesteście super. Mam do Was jedną prośbę. Bardzo bym chciała, aby w Gamblerze pojawił się temat Mangi i Anime. Mogłyby to być na przykład dwie strony z omówieniami filmów Anime i Manga, adresami fan-clubów Mangi, a także konkursami dotyczącymi tego tematu. W Polsce jest sporo ludzi, którzy kochają Czarodziejkę z Księżyca. Proszę Was też o zamieszczenie na Waszym CD-ROM (o, przepraszam, zapominałam powiedzieć, że jesteście pod tym względem najlepsi i bijecie konkurencję na głowę; dotąd nie widziałam płytki, na której byłoby ponad 30 demek) obrazków mangowych, postaci do programu Kisekoe, recenzji gier mangowych i może krótkich filmików. A teraz kilka uwag co do Waszego magazynu... [Tu uwagi, o których piszę we wstępie – don Pedro]. Jest jeszcze jedna sprawa: płyta CD powinna być sprzedawana w plastikowym pudełku. W papierowym opakowaniu szybko się rysuje, a samo opakowanie się niszczy. Będę Was czytała do końca świata i o jeden dzień dłużej.

Ania

Sądzę, że dysk kompaktowy jest na tyle pojemny, iż można byłoby się pogodzić z obecnością kilkunastu megów Mangi. Ale to moje, prywatne zdanie, a szefem wydania CD jest kolega Uchansky, który nie wiem, co na to (pewnie on na to, że nie) [NIE – Alx]. Brak kącika Mangi w Gamblerze wywołuje błogosławienie nas ze strony jednych i potępienie przez innych. Może zaczniemy wydawać osobne pismo poświęcone Mandze, robiąc za karę Alexa jego naczelnym? [Mnie już ktoś za karę zrobił naczelnym Gamblera, to chyba wystarczy – Alx.] Jeśli chodzi o koniec świata, to jakoś nam do niego nie spieszo, ale dla takich czytelników jak Ty na pewno będziemy mieli ochotę wydawać Gamblera co najmniej o jeden dzień dłużej!

grach strategicznych możecie również usłyszeć w telewizyjnym programie Escape. I u nas, i tam obiecał wybudować porządną schron przeciwatomowy (taki z klimatyzacją, drink-barem i hostessami).

Gamblera (że chudszy niż zwykle), graficznego wystroju pisma e) oraz wymagań sprzętowych gier (że ich brak).

GAMBLER

zmieniło i mamy nadzieję, że nie będziecie już twierdzić, iż grafik esztą ciągle ulepszać, aż do osiągnięcia stanu doskonałości. Numer 1/97 od innych numerów, ale miał trochę mniej reklam. Wydaje się, iż utrzymamy miast wymagania sprzętowe gier stanowią już stały element naszych tekstów.

Piractwo nie zginie

Przeczytałem ostatni numer Gamblera i zainteresował mnie artykuł pt. „Karty Magii”. Napisałeś na końcu, że więcej o kartach można się dowiedzieć z miesięcznika „Magia i Miecz”. I tu jest problem. W naszym małym (bardzo małym) mieście nigdzie nie można tej gazety dostać. Wszystkie ekspedientki się dziwią, gdy usłyszą tytuł.

Malin

Podajemy wszystkim zainteresowanym telefon do redakcji Magii i Miecza: (0-22) 41 60 42.

Co to [- - -] jest?

Gambler 9/96: Targi-Gambleriada.
Gambler 10/96: Targi-Gambleriada;
Turniej Virtua Fighter 2, III Turniej MK.
Gambler 11/96: Targi-Gambleriada;
Turniej Virtua Fighter 2, III Turniej MK,
Turniej Formula 1 GP, Plan Targów.
Gambler 12/96: Targi-Gambleriada.
Gambler 1/97: Targi; Encyklopedia Gambleriady.

Nie popadajcie w samouwielbienie. Może w numerze 2/97 ukaże się 20-stronnicowy artykuł „Gambleriada, minuta po minucie”?

Osa

Był taki wierszyk: „Choćby przyszedł miliard Chińczyków i każdy zjadłby milion klopsików i sraliby potem przez tysiąc lat, to nie zasrają Kraju Rad”. Podobnie jest z Gambleriadą. To są jedynie, poświęcone wyłącznie grom, targi w Polsce, które zaczynają mieć międzynarodowe (średkowieuropejskie, na początku) znaczenie. W czasie trzech edycji Gambleriady sale targowe odwiedziło łącznie ponad 50 tys. osób, a w Polsce nie ma poważnej firmy zajmującej się grami, która by się na Gambleriadzie nie wystawiła. Zrozumiałe więc, iż wypada poinformować wszystkich, co, gdzie i kiedy (zwłaszcza, jeśli chodzi o konkursy z atrakcyjnymi nagrodami). A skoro już zrobiło się targi, które znowu okazały się wspaniałym sukcesem, to wypada o nich napisać.

Jesteście niedoścignieni, jeżeli chodzi o duże opisy i nie mam na myśli tylko solucji przygodówek, ale dokładne opisy gier strategicznych, np. Z Wasze kluby to również straż w dziesiątkę. Jeżeli chcecie zwiększyć liczbę czytelników, to radziłbym przede wszystkim nowsze i obszerniejsze opisy. (...)

Chciałbym jeszcze skomentować list Dziadka. W kilku sprawach facet nie wie, co mówi. Nie jest tajemnicą, iż dzisiejsze giganty rozprowadzające gry (chodzi mi o Polskę), to dawni piraci, którzy najpierw dorobili się kokosów na sprzedaży pirackich programów. Piractwo nigdy nie zginie, bo jest zbyt dochodowym interesem, a policja nie zwraca na to uwagi. A dlaczego nie zwraca? Bo jest całkiem nieźle opłacana, wiem to z pewnych źródeł. Co jakiś czas zostanie złapana jakaś plotka, żeby społeczeństwo myślało, iż policja pracuje. Niestety, rekin siedzą sobie w swoich willach i śmieją się z tego. Ostro policja w Poznaniu zrobiła wielki nalot na piracką giełdę. Nieoficjalnie mówi się, że Poznań to stolica polskiego piractwa (nawet Warszawa nie ma tego, co oni). Znam tam kilka osób, więc wiem, że za bardzo im nie zaszkodził. Po prostu, była to kolejna akcja pokazowa, po której na jakiś czas się przyczaili, a za jeden, dwa miesiące wszystko zaczęło się od początku. O warszawskiej giełdzie mówi się, że policja dostała rozkaz, aby zostawić ją w spokoju. Takie rozkazy wydaje się chyba z góry, więc z tego wniosek, że góra również dostała swoją działkę i siedzi cicho, ciesząc się ze swojej działki. Z drugiej strony, rząd chyba popiera piractwo swoją polityką. Wystarczy tylko wziąć zachodnie pisma z grami i porównać ceny. W Anglii Duke Nukem 3D można było kupić za ok. 70 zł, a w tym samym czasie w Polsce kosztował ok. 150 zł. Czy w kraju, gdzie większość osób zarabia miesięcznie 200-500 zł można myśleć o kupnie oryginalnych gier? Niestety, nie można, więc każdy woli iść do pirata, który za 50-80 zł nagra na CD 20-40 gier, które różnią się od oryginalnych tylko brakiem animacji oraz nieco uboższym dźwiękiem. Dystrybutorzy gier zarabiają tylko dlatego, że nie wszyscy mają dostęp do pirackich gier oraz dlatego, że część osób chce mieć instrukcję.

Snake

Problem piractwa, któremu poświęciliśmy wcześniejsze RR, powraca jak bumerang i wracać będzie. Snake ma rację, pisząc o nieudolności policji (i prokuratury), która może budzić podejrzenia o korupcję. Skądinąd wiadomo, że łapownictwo jest ostatnio rzeczą powszechną. Kto z nas nie zna człowieka, który wygłasza od mandatu placąc łapówkę? Rozwiązanie jest tylko jedno i nie zależy od nas. Otóż rząd USA przekazał ostatnio kilku państwom ultimatum grożące horrendalnymi sankcjami gospodarczymi, jeżeli państwa te nie wprowadzą w życie ustaw antypirackich. Polska ultimatum takiego jeszcze nie dostała, ale mam nadzieję, że wkrótce zostanie. Wtedy wszyscy zobaczymy, jak w ciągu kilku dni rynek piracki zostanie zlikwidowany. Na temat pirackich wersji gier pisałem w lutowych Reakcjach Redakcji. Tutaj tylko krótko: animacje i dźwięki to podstawa sporej liczby gier. Grać w pirackie wersje to tak, jakby pójść na Mission Impossible w wersji czarno-białej, bez dźwięku i z rwącą się co chwila taśmą.

[Tu wróćcie się ponownie: nie jest prawdą, że dystrybutorzy gier to eks-piraci. Owszem, są w branży i tacy ludzie, którzy zerwali z procederem lata temu i uczciwie zamieniają pieniądze. Natomiast gros dystrybutorów z piractwem nigdy nie miało nic wspólnego - Abx.]

Natomiast pisząc o cenach gier w Anglii popełniłeś błąd rachunkowy - pisma angielskie podają ceny w funtach, a nie dolarach. Duke Nukem 3D kosztuje od 20 do 30 funtów (100-150 złotych), a np. Daggerfall (jak spora część najnowszych przebojów) nawet do 45 funtów, czyli drożej niż w Polsce. Inna rzecz, że jak porównamy te ceny z zarobkami (średnia krajowa brutto w Polsce to obecnie około 1000 złotych miesięcznie), sprawa wygląda raczej żałośnie. Polscy dystrybutorzy gier muszą płacić ogromne cla i podatki. Gdyby nie ta polityka postkomunistycznego rządu, poparta jeszcze głupotą Głównego Urzędu Cef (proces GUC kontra IPS Computer Group toczy się przed Naczelnym Sądem Administracyjnym już ze 2 lata), to gry byłyby sporo tańsze.

Na ten miesiąc wystarczy. Listów tym razem zmieściło się trochę więcej w związku ze zmianą wystroju pisma (layout, tak się to mówi). A propos tego słowa na „l” - czekamy na Wasze reakcje. Najlepiej, żeby były pozytywne, ale

uwagi krytyczne również znieśliśmy z godnością. W tym miesiącu nagrody za List Miesiąca nie przyznaje.

don Pedro z Krainy (la)Dolodów

Gambleriada str. 30



Szaleń

W miarę, jak posuwałem się naprzód, korytarz stawał się coraz ciemniejszy. Straszliwa cisza huczała mi w uszach. Byłem już zupełnie wyczerpany. Ale, jeśli nie zdołam zabić wroga, nie będę miał żadnych szans na przeżycie. Korytarz lekko skręcał w prawo. Wyczuwając zasadzkę, zwoiniłem krok, bezszelestnie posuwając się w kierunku zakrętu.

Shambler stał do mnie tyłem – jeszcze mnie nie zauważył. Rzuciłem się naprzód i wystrelilem w jego kierunku. Zawył i zwrócił się w moją stronę. Majestatycznie uniósł ręce. Był teraz dwa razy wyższy ode mnie. Wiedziałem, co zamierza zrobić. Serce waliło mi jak oszalałe. Strzeliłem na oślep dwa razy. Shambler, trafiony w czaszkę, stracił równowagę i jego zbryzgane krwią cielsko ciężko zwało się na ziemię.

Halas na pewno zwabi inne potwory, zacząłem więc szukać jakiegoś ciemnego kąta. Uskokczyłem pod ścianę. Wtem do korytarza wpadł ogr z warczącą piłą. Wstrzymałem oddech – miałem nadzieję, iż mnie nie spostrzeże. Nie doceniłem go jednak. Błyskawicznie sięgnął po granat i cisnął w moim kierunku. Zdażyłem jeszcze zobaczyć eksplozję i poczułem ból w całym ciele.

Spadłem z krzesła...

Tak z grubsza wygląda granie w Quake'a po północy. Mama z tatą oraz młodsza siostra leżą już dawno w wyrkach i nikt nie wie, że ja to sobie wciągnąłem na głowę słuchaweczki, podkręciłem głośność w 300-watowym wzmacniaczu do polowy, zgasiłem światło i zasładłem do gry.

Grafika w grach jest już tak realistyczna, że po 20 min granica między akcją gry a rzeczywistością zaczyna się zacierać. Dawniej w trójwymiarowych grach ściany

składały się z wielkich kwadratów, animacja przypominała oglądanie slajdów na rzutu, a potwory były płaskie, jakby wykonane z tektury. Czy teraz gładkie ściany, trójwymiarowych przeciwników, mgłę i błyskawiczną akcję zawdzięczam mojemu nowemu Pentium 300 MHz? Nie. Kupiłem sobie akcelerator grafiki 3D.

Kart takich pojawiło się w ubiegłym roku mnóstwo. Którą wybrać, aby najlepiej spełniała nasze wymagania? W tym gąszczu nietrudno się pogubić. Postaram się więc przybliżyć Wam nieco tajniki kart 3D, zestawili najpopularniejsze akceleratory oraz troszkę uzupełnił Waszą wiedzę na ten temat.

Jak to się wszystko zaczęło?

Pierwszą „trójwymiarową” grę zobaczyłem około 1985 r. na Commodore 64 – jakiś niebieski labirynt. Nie było, naturalnie, mowy o animacji. Popchnięcie joysticka do przodu powodowało chwilowe „zawieszenie się” Commodorko i już po chwili obraz zmieniał się na nowy.

Po 1990 r. świat komputerów domowych „zalały” symulatory samolotów, czołgów i samochodów. Wszystkie pojazdy latająco-jeżdżąco-krocząco w tego typu grach składały się z kolorowych brył (szescianów, prostopadłości, ostrosłupów...). Producenti taką grafikę określali jako *wektorową*, gdyż położenia wierzchołków każdej figury wyliczane były za pomocą nieskomplikowanych wzorów matematycznych.

Wszyscy pamiętamy takie gry, jak F-19, F-29 Retaliator, Red Baron itp. Gry te zaliczały się do symulatorów z *trójwymiarową grafiką wektorową*. Z upływem czasu na skrzydłach i wieżyczkach pojawiły się różne obrazki. Jak to się stało? Dzięki tzw. *tekstutowaniu*. Tekstura to zwykły płaski obrazek, zapisany jako zbiór kolorowych punktów (tzw. *tekselei*). Teksturę można porównać do pliku GIF czy PCX.

Tekstutowanie polega na „oklejaniu” wielościanów (brył) tworzących np. samolot odpowiednimi teksturami. To tak, jakbyś zawiązał kanapkę w folię aluminiową z nadrukiem. W ten sposób możemy na wieżące czołgu nakleić teksturę przedstawiającą napis „Rudy 102”, na drogę nałożyć zdjęcie asfaltu itd.

Tekstutowanie wykorzystują obecnie wszystkie najnowsze gry. Ubiegłoroczne

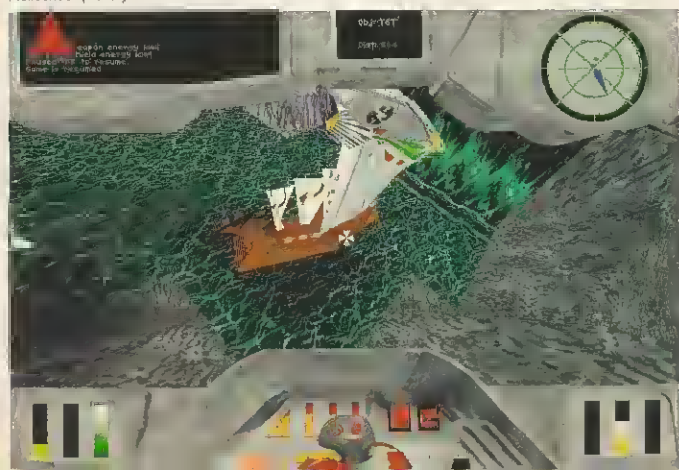


Monster Truck Madness (Verite)

hity, np. Duke Nukem 3D czy Quake, także korzystają z dobrodziejstw tekstutowania. Zapewne zauważyliście, że w Duke'u pisuاری są dwuwymiarowe. Dlaczego? Po prostu na ścianę naniesiono teksturę przedstawiającą widok pisuاری. Aby obraz był wypukły i wystawał ze ściany, programiści musieliby dołożyć na ścianę parę małych wielościanów, przypominających kształtem wspomniane „olewane” urządzenie, i na ich powierzchnie nanieść zdjęcie ceramiki. Nie zrobili tego, bo procesor miałby więcej obliczeń i gra chodziłaby wolniej. Także postacie są płaskie i dwuwymiarowe, dzięki czemu Duke działa płynnie nawet na szybszym 486.

Quake z kolei to już wyższa generacja. Tu wszystko jest trójwymiarowe (potwory, pudła, przyciski), dlatego też gra chodzi dużo wolniej.

Heilbender (Verite)



stwo 3D

Wielec czadu!

Aby przyspieszyć takie typowe, trójwymiarowe gry, potrzeba nam właśnie *akceleratora 3D*. Co do takie urządzenie? Bardzo wiele lub nic, w zależności od karty. „Normalna” karta dwuwymiarowa (tzw. frame buffer) zajmuje się tylko wyświetleniem obrazu, w całości przygotowanego przez procesor. To on liczył położenie każdej bryły, on nakładał na nie tekstury, a końcowy wygląd obrazu wysyłał do karty graficznej, aby ta wyświetliła go na monitorze komputera.

Bardziej zaawansowane akceleratorzy 2D same potrafią obliczyć proste wielokąty, np. trójkąty, czy wypełnić je podanym kolorem. Jednak nic to nie daje, gdy mamy do czynienia np. z grą doomopodobną.

Zadaniem karty graficznej 3D jest przede wszystkim zwiększenie liczby klatek animacji, wyświetlanych w ciągu sekundy (tzw. framerate, podawana w fps – frames per second, czyli klatek na sekundę). Im więcej, tym lepiej – 20 fps daje całkiem przyzwoitą animację (tak chodzi np. Quake w rozdzielczości 320×200 na P100). Jakie zadania karta 3D może przejąć od procesora? Na przykład obliczanie położenia wszystkich wielokątów czy wielościągów w grze. Musi jednak w tym celu być wyposażona w układ przetwarzający geometrię (po angielsku „geometry setup engine”), którego obecność zwykle mocno podnosi cenę. W moich testach brał udział niedrogi 3D Blaster PCI, którego procesor Rendition Verite ubrony jest w prosty geometry setup engine. Jak więc radzą sobie z przyspieszaniem grafiki 3D tanie karty, skoro procesor komputera liczy jednak transformacje brył? Otóż jest jeszcze wiele rzeczy do przyspieszenia.

Po pierwsze, niemal wszystkie akceleratorzy 3D mogą usprawnić proces teksturowania, choć np. Millennium jest pozbawiony tej możliwości.

Po drugie, przyspieszacz 3D zdolne są pomóc komputerowi w usuwaniu obiektów niewidocznych dla gracza. Jeśli np. jedziemy samochodem i ktoś z budynków obok drogi zasłania inny, to ten niewidoczny nie musi być liczony przez procesor. Ale jak sprawdzić, czy jakiś obiekt jest widoczny czy nie? Poprzez „z buffering”. Część pamięci akceleratora przeznaczona jest na tzw. bufor Z, w którym odkładane są współrzędne Z obiektu (czyli „w głąb ekranu”). Jeśli akcelerator znajdzie punkty o tych samych wartościach współrzęd-

nych X i Y (pokrywają się ze sobą), sprawdzi jeszcze ich współrzędną Z i wyświetla tylko punkt o mniejszej wartości współrzędnej Z (bliżej obserwatora), zaś drugimi, niewidocznymi, w ogóle się nie zajmuje.

Bufor Z ma określoną dokładność – tzw. rozdzielczość lub głębię. Określa się ją w bitach. Bufor 16-bitowy ma nieco ponad 65 tys. pozycji, co jest wartością wystarczającą dla gier. Bardziej wymagający użytkownicy będą potrzebowali bufora np. 24-bitowego (16,8 mln pozycji). Dokładniejszy Z-bufor wymaga więcej pamięci na karcie graficznej. Stąd też bierze się tak dużo pamięci RAM w akceleratorach 3D – przeciętna karta ma 2 MB pamięci, trochę lepsza 4 MB, zaś te zaawansowane od 8 do 32 MB.

Dodatkowa pamięć na karcie graficznej przydzielana jest nie tylko buforowi Z. Akceleratorzy 3D przechowują w niej także tekstury. Dotychczas komputer pakował je do własnej pamięci RAM. Nie dość, że zapychał RAM, to jeszcze karta graficzna musiała je stamtąd pobierać. Obecnie każda porządna karta przyspieszająca grafikę 3D ładuje tekstury do własnej pamięci, dzięki czemu jej procesor ma do nich bezpośredni, znacznie szybszy dostęp.

ile pamięci?

Najlepiej 4 MB lub więcej. Już spieszę z wytłumaczeniem (niektórzy pewnie złapali się za głowy z krzykiem: „4 mega na foldzie!!! Ja mam zaledwie pół na małym Tridencie!!!”). W przypadku grafiki dwuwymiarowej karta graficzna nie przechowuje w swojej pamięci ani danych o buforze Z, ani tekstur. Dlatego jednogłowa karta może wyświetlać obraz z rozdzielczością 640×480 w 16,8 mln kolorów (tzw. 24-bitowy kolor lub *True Color*), zaś 800×600 w 65 tys. kolorów (16-bitowy kolor lub *High Color*).

Tryb *True Color* wciąż jeszcze rzadko stosowany jest w grach (z wyjątkiem statycznej grafiki 2D), natomiast coraz popularniejszy staje się tryb 640×480 *High Color*. Jeden obraz zajmuje wtedy 600 kB w pamięci karty. Jeśli stosuje ona *podwójne buforowanie* (trzyma w pamięci dwa obrazy jednocześnie – obecnie wyświetlany oraz przygotowywany do wyświetlenia za chwilę), to wartość ta podwaja się. Stąd wniosek – karta jednogłowa nie nadaje się do grania w trybie 2D już w rozdzielczości 640×480×16bpp (*bits per pixel* – liczba bitów koloru na punkt ekranu, w

tym przypadku 16) i po zastosowaniu podwójnego buforowania. Musiałaby mieć 1,2 MB pamięci. Do tego dochodzi bufor Z – kolejne 600 kB, w sumie 1,8 MB. Jeszcze tekstury, dajmy na to pół mega. Już mamy ponad 2,2 MB pamięci! Tak więc karta dwugłowa także sobie nie poradzi. Jeśli taką mamy, pozostaje nam mieć nadzieję, iż tekstury nie przekroczą 200 kB albo, że programiści zrezygnowali np. z podwójnego buforowania. Ale po co nam akcelerator 3D, jeśli wyłączymy jego mechanizmy przyspieszające?

Konkluzja: zakup karty dwugłowej możemy rozważać tylko wtedy, gdy nie mamy więcej gotówki lub gdy w gry 3D bawimy się sporadycznie.

Co jeszcze dają karty 3D?

Najczęściej akceleratorzy 3D nie tylko przyspieszają grafikę trójwymiarową, ale dodają szereg ulepszeń. Wytłumaczę to na przykładach.

Każdy wie, że w grach 3D drobne punkciki, reprezentujące np. cegły ściany, stają się w zbliżeniu wielkimi, jednokolorowymi kwadratami. Przyczyną jest ograniczona wielkość tekstur. Jest ona tylko mapą bitową, zbiorem punktów. Powiększenie nie pokaże nam większej liczby szczegółów.





Grafika w grach jest już tak realistyczna, że po 20 min granica między akcją gry a rzeczywistością zaczyna się zacierać.

Jedynie każdy punkt zostanie zastąpiony przez cztery bądź więcej o tym samym kolorze (powiększcie sobie np. obrazek w Paintbrushu).

Akcelerator 3D rozwiązują ten problem dzięki tzw. *filtrowaniu tekstur*. Polega ono na zlewaniu się ze sobą czterech sąsiadujących punktów tekstury, tak że kontrast między nimi zaciera się – następuje płynne przejście z jednego koloru do drugiego. To tak, jakbyśmy namalowali farbkami o różnych kolorach dwie grube kreski obok siebie, a następnie, zanim wyschną, kapnęli kropelkę wody na miejsce, gdzie kreski się stykają. Farbki się wymieszają i dadzą złudzenie płynnego przejścia jednej kreski w drugą. To właśnie robią akcelerator 3D. Efekt można zobaczyć na obrazkach wrzuconych gdzieś w ten artykuł.

Podstawowa metoda filtrowania to tzw. *filtrowanie dwulinijowe*. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Enterze 3/97. Oprócz filtrowania tekstur karty 3D wspomagają też tzw. *MIP mapping*. Jest to metoda mająca za zadanie m.in. zwiększenie liczby szczegółów tekstur. Połączenie ze sobą filtrowania dwulinijnowego (bilinearne) z MIP mappingiem daje *filtrowanie trzyliniowe* (trilinearne).

Akcelerator 3D potrafią także dodawać *efekty atmosferyczne* (mgła, dym), przezroczystość itd., co znacznie zwiększa realizm w grach. Rzuć zresztą okiem na screeny z Havoc, na których efekt mgły pokazany jest w pełnej krasie.

Bardzo ważnym efektem, który opisywane karty realizują, jest *cieniowanie*. Są trzy metody cieniowania. Najbardziej zaawansowana, *Phonga*, wymaga ogromnych mocy obliczeniowych i nie jest implementowana w tanich akceleratorach 3D. Karty te cieniają dwiema pozostałymi metodami. Pierwsza z nich, tzw. *plaska*, polega na nadawaniu określonego koloru każdemu wielokątowi, z którego składa się bryła. Efekt widać od razu – kanciasta, typowa dla tzw. grafiki wektorowej z wcześniejszych lat 90. bryła. Druga metoda, *Gourauda*, jest dużo bardziej zaawansowana, gdyż cieniają także okolice wierzchołków w bryłach. Efekt końcowy jest bardzo dobry – patrz screeny.

Jaką kartę wybrać?

Obecnie najbardziej popularne na rynku są niedrogie akcelerator wykorzystujące procesor S3 ViRGE (Video and Rendering Graphics Engine). Chip ten potrafi teksturować, cieniać metodą płaską i Gourauda, dodawać efekty atmosferyczne, a także filtrować dwulinijowo i trzyliniowo (z MIP mappingiem). Nie ma układu przetwarzającego geometrię, dlatego nie jest demonem szybkości grafiki 3D. Gry dla ViRGE nie są przyspieszane w sposób znaczący (czasem w ogóle), ale chip uzupełnia je o filtrowane tekstury, efekty atmosferyczne itd., znacznie poprawia więc jakość obrazu. W trybie 2D ViRGE jest zadziwiająco szybki. Jest więc chipem naj-

bardziej uniwersalnym, podobnie jak dużo mniej popularny procesor 3D Rage (nieco wolniejszy).

Karta Matrox Mystique z procesorem Matrox MGA1064SG jest bardzo szybka (szybsza w 3D od ViRGE), ale nie filtruje tekstur, ani nie dodaje efektów atmosferycznych, przez co jakoś obrazu jest dużo gorsza.

Matrox Millennium też ma pewne możliwości 3D, lecz jest kartą drogą i w przemyśle rozrywkowym nie przyjęła się. Diamond Edge 3D jest bardzo szybki, jeśli chodzi o 3D, ale także nie filtruje tekstur i, niestety, jest dość drogi, więc również nie podbił rynku.

Bardzo ciekawą kartą jest 3D Blaster PCI. Wyposażono go w procesor Verite, który – jako jedyny z chipów – na tanich, testowanych przez mnie akceleratorach, ma geometry setup engine. Animacja 3D była na nim prawie dwa razy szybsza niż na ViRGE. W generowaniu grafiki dwuwymiarowej 3D Blaster okazał się jednak bardzo powolny.

Ostatnim krzykiem mody są chipy Voodoo Graphics firmy 3Dfx oraz PowerVR korporacji NEC/VideoLogic. Pierwszy podobno jest dwa razy szybszy od Verite (czego nie miałem okazji sprawdzić), przy czym przyspiesza tylko grafikę 3D. Karta z Voodoo jest więc dodatkłem do karty 2D zainstalowanej w komputerze i oczywiście zajmuje oddzielny slot PCI. W tej chwili dwa najbardziej znane akcelerator 3D z tym procesorem to Diamond Monster 3D oraz Orchid Righteous 3D. Niestety, ich cena przekracza 1000 zł.

PowerVR nie jest aż tak szybki jak Voodoo (choć różnica jest niewielka), ale jest bardziej zaawansowany. Na przykład dzięki specjalnej, opracowanej przez NEC technice eliminuje konieczność posiadania bufora Z, co znacznie zmniejsza wymaganą pamięć karty. Karta Apocalypse 3D z procesorem PowerVR jest nieco tańsza od Monstera czy Righteous, ale także przyspiesza tylko grafikę 3D.

Żeby wykorzystać możliwości hardware'owego przyspieszenia grafiki 3D przez nasz akcelerator, musimy posiadać program dedykowany specjalnie dla tej karty („zwykłe” wersje gier nie będą przyspieszane). Istnieją np. specjalne wersje gry Terminal Velocity na S3 ViRGE, a także program (patch), przerabiający Quake'a na wersję akceleratorową przez 3D Blastera. Aby zaradzić problemowi niezgodności akceleratorów 3D, Microsoft opublikował specjalny interfejs programowania aplikacji (API) Direct3D dla Windows 95. Gry pisane pod Direct3D będą chodziły na każdym akceleratorze 3D, pod warunkiem, że ma odpowiednie sterowniki. Więcej o Direct3D znajdziecie w Enterze 3/97.

Porównanie kart 3D

Przetestowałem 13 akceleratorów 3D. Sprawdziałem ich prędkość (pod kątem

Efekty wykonane przez procesor ViRGE



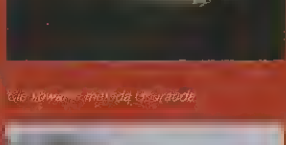
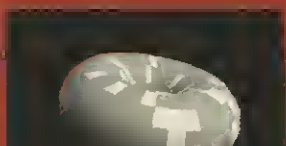
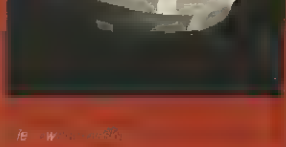
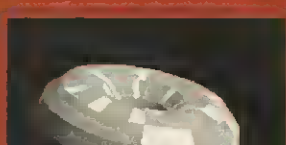
Teren nie pokryty teksturami



Teren pokryty niefiltrowanymi teksturami



Teren pokryty filtrowanymi teksturami



Mgła w grze Havoc

Karty do testów dostarczyły następujące firmy

gier) na moim Pentium 100. Dokładne wyniki testów w... Enterze.

Najlepiej wypadł **3D Blaster**, który okazał się najszybszy, jeśli chodzi o grafikę 3D. Nadejść on na rację tylko do gier, gdyż w Windows działa bardzo powoli. Mimo to jest produktem o bardzo wysokiej jakości. Producenta dołączyli do niego aż cztery akceleratorowe gry: **Flight Unlimited**, **Battle Arena Toshinden**, **Rebel Moon** i **Quake**.

Znacznie bardziej uniwersalna była karta, która zajęła drugie miejsce w testach, mianowicie **Diamond Stealth 3D 2000**. Nie tak szybka w 3D jak 3D Blaster, osiągnęła wręcz znakomite wyniki w Windows i DOS. Świetna propozycja dla każdego gracza, który czasem także „robi coś innego, niż tylko gra”. Do karty Diamond dostarczyli doskonałe sterowniki, które w ogromnej mierze przyczyniły się do tego, że karta zajęła pierwsze miejsca w testach WinBench 96 (jedyne Mystique miał w nich porównywalne osiągi). Stealth 3D uzupełniony jest o akceleratorowe wersje Descanta II, Destruction Derby oraz – dla spragnionych wlezy – encyklopedię Comptona z 1996 r.

Wyróżniłem też **Matrox Mystique**, jako kartę bardzo szybką, ale o ograniczonych możliwościach 3D (brak filtrowania tekstur itp.). Okazała się szybka praktycznie we wszystkich testach, co potwierdziły dołączone wersje specjalne gier: **Scorched Planet**, **Monster Truck Rally** oraz

- * **Asus PCI4V264GT1** (512 zB); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- * **Creative Labs 3D Blaster PCI** (610 zB); Status, Prahmowo k. Poznania, Szosa Poznańska 5, tel. (0-61) 14 22 73, fax. (0-61) 14 22 94.
- * **DataExpert ExpertColor DSV3325** (z 2 MB RAM - 346 zB); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- * **Diamond Edge 3D 3400XL** (761 zB); Cadena Systems, Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 53 14 14, fax. (0-61) 53 14 19.
- * **Diamond Stealth 3D 2000XL** (z 2 MB RAM - 318 zB, z 4 MB RAM - 592 zB); Cadena Systems, Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 53 14 14, fax. (0-61) 53 14 19.
- * **Elsa Victory 3D** (z 2 MB RAM - 350 zB, z 4 MB RAM - 540 zB); Servodata Elektronik, Lublin, al. Kraśnicka 35, tel. (0-81) 525 43 19, fax. (0-81) 525 43 19.
- * **Elsa Winner 2000AVI/3D** (z 2 MB RAM - 765 zB, z 4 MB RAM - 1150 zB); Servodata Elektronik, Lublin, al. Kraśnicka 35, tel. (0-81) 525 43 19, fax. (0-81) 525 43 19.
- * **Matrox Millennium** (z 2 MB RAM - 772 zB, 4 MB RAM - 944 zB); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- * **Matrox Mystique** (z 2 MB - 860 zB); Polish Universal Computers, ul. Lewicpolska 15, tel. (0-22) 878 77 28, fax. (0-22) 878 77 28.
- * **micro Computers microCRYSTAL 3D** (280 zB); Polish Universal Computers, ul. Lewicpolska 15, tel. (0-22) 878 77 28, fax. (0-22) 878 77 28.
- * **STB PowerGraph 64 3D** (289 zB); Commpol, Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 33 77 88, fax. (0-12) 33 50 60.
- * **STB Velocity 3D** (z 8 MB RAM - 989 zB); Commpol, Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 33 77 88, fax. (0-12) 33 50 60.
- * **ViewTap B3D-S3r** (z 2 MB RAM - 246 zB, dodatkowo 2 MB - 164 zB); UltraMedia, Warszawa, ul. Nowogrodzka 4, tel. (0-22) 622 33 82, fax. (0-22) 628 80 74.

Podajemy ceny netto (bez VAT).

MechWarrior 2. Nie wyglądały tak efektownie, jak na kartach filtrujących tekstury, ale chodziły za to bardzo płynnie.

Inne karty

Testowałem również ciekawą kartę firmy ASUS - **PCI4V-264GT1**. Oparta jest na procesorze **ATI 3D Rage**, więc prędkością nie

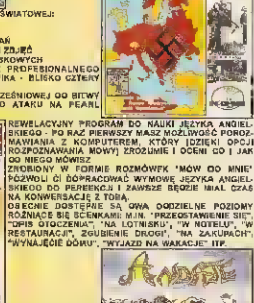
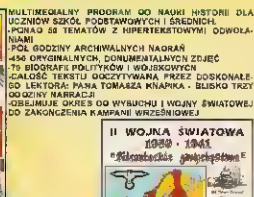
dorównuje kartom VIRGE-owym, ale za to ma zintegrowaną kartę muzyczną **SB16 VIBRA 16C**.

Wbudowane możliwości muzyczne ma także testowany **Diamond Edge 3D 3400XL**. Urządzenie dostaliśmy w najlepszej konfiguracji, z 4 MB pamięci VRAM. Edge bardzo dobrze akceleroje grafikę trójwymiarową, co można spraw-

PROGRAMY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX"

UL. ANGORSKA 15 A (3-913 WARSZAWA
TEL./FAX (0-22) 617-14-78



NOWOŚCI:
BLOOD & MAGIC 138,00
DESTRUCTION DERBY 2 145,00
OISWORLD 2 155,00
ERASER 155,00
F-22 147,00
FIFA '97 147,00
HARVESTER 159,00
LEW LEON 99,00
NET: 134,00
RALLY CHAMPIONSHIP 134,00
RED ALERT 165,00
SECRET KRÓLA 165,00
SCORCHED PLANET 134,00
SCREAMER 2 147,00
SHERLOCK HOLMES 2 119,00
SMURFY 147,00
TOMB RAIDER 147,00
TOONSTRUCK 159,00

OFERTA SPECJALNA:
A-TRAIN 49,50
BIOFORCE 39,50
BUREAU 13 36,00
CYBERMAGE 36,00
EXTREME PINBALL 36,00
GRAND PRIZE MANAGER 49,00
INCA COLLECTION 36,00
LITTLE BIG ADVENTURE 39,00
MACHIAVELLI 36,00
MAGIC CARPET 36,00
MICHAEL JORDAN 39,00
RAPTOR 37,00
RETRIBUTION 36,00
SABRE TEAM 37,00
SEAL TEAM 39,00
SECRET MONKEY ISL. 37,00
SIM ANT 49,50
SIM CITY 49,50
SIM EARTH 49,50
SIM FARM 49,50
THIS MEANS WAR 36,00
WOLFFPACK 39,50

OFERTA SPECJALNA:
BLADE OF DESTINY (PC) 24,50
CANNON FODDER 2 (PC) 39,50
HARPOON 2 (PC) 39,50
KINGMAKER (PC/AM) 24,50
KASO KOKUM (PC) 39,50
KLIK & PLAY 49,00
LANDS OF LORE (PC) 39,50
TRANSPORT TYCOON (PC/386) 39,50
SHADOW CASTER (PC) 39,50

ORAZ INNE PROGRAMY:
BEZ KOMPROMISU (AM) 34,00
BRYDZ (AM) 20,00
CAR & DRIVER (PC) 30,50
DESERT WOLF (AM) 42,00
DCMAN (AM) 24,50
FOREST DUMB 2 (AM) 29,00
INTERCARSAL (AM) 59,00
KALKO I KOKOSZ (PC) 30,00
LIGA POLSKA '95 (PC) 49,50
LIGA POLSKA '96 (PC) 49,00
LIGA POLSKA '98 (AM) 39,00
SKAUT KWATERM. (PC) 44,00
SKAUT KWATERM. (AM) 29,00
SUICIDE SPEED (PC) 49,00
SWIRUS (PC) 40,50

ENCYKLOPEDIA PRZYR.
ENCYKLOPEDIA PWN 240,00
JAK TO DZIAŁA 169,00
MOJE PIERWSZE ABC 89,00
PROFESOR HENRY 69,00
SŁOWNIK PWN 140,00

UWAGA! OGRANICZONE ILOŚCI W WYCIERCE

W CENIE PROGRAMÓW WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAKUPNIACH POWYŻEJ 80,00 ZŁ POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYŚYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ Z ADRESEM I ZNACZKIEM POCZTOWYM.

OFERUJEMY KORZYSTNE WARUNKI WSPÓŁPRACY DLA SKLEPÓW I HURTOWNI Z TERENU CAŁEJ POLSKI !!!!

CHĘTNIE NAWIĄZEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW



Zestawienie gier i programów w

Nazwa programu/gry	Producent	Adres w Internecie	Direct3D	NV1	PowerVR	Verite	VIRGE	Voodoo Graphics
3D Baseball	Crystal Dynamics	www.crystalid.com		+				
3D/FX	Asymctrix	www.asymctrix.com						
A-Train No. 5	ArtDink				+			
A-10 Tank Killer	Sierra On-Line	www.sierra.com						+
ABC Monday Night Football	ABC		+					
Absolute Zero	Domark Software	www.domark.com		+				
Actua Golf	Interplay	www.interplay.com						+
Actua Soccer	Gremlin Interactive	www.gremlin.com				+		
Aeon Flux	Vicom New Media	www.vicomnewmedia.com	+					
Agile Warrior	Virgin Interactive	www.vio.com	+					
Air Combat 22	Virgin Interactive	www.vie.com			+			
Alien Trilogy	Acclaim Entertainment	www.acclaim.com/C55.com						
Animation Master	Hash, Inc.	www.teleport.com/~heshinc		+				
Apache	Domark Software	www.domark.com	+			+		
AquaTek	Criterion	www.csl.com/studios						+
Assault!	Trilobyte	www.trilobyte.com						+
Autoduel Online	VictorMaxx							+
Banzer Bug!	Grolier	www.grolier.com				+		+
Battle Arena Toshinden	Playmates Interactive	www.playmatestoy.com		+				+
Battle Race	Ikarion Software	www.ikarion.com						
Battle Wheels	Accolade	www.accolade.com	+					
Biohazard	Cepcom							
Blast Chamber	Activision	www.activision.com	+					
Breeder	Argonaut	www.ergoneut.com						
Canyon	Virtuality Japan				+			
Castle of Devils	Above the Garage		+					
Cind E 1.4	KOEI				+			
Cindy	Above the Garage		+					
Condemned	Acclaim	www.akim.com	+					
Confirmed Kill	Domark Software	www.domark.com						
Cyberdome	Microleague Multimedia		+					
CyberGladiators	Sierra On-Line	www.sierra.com	+			+		+
Cyberspeed	Mindscape	www.mindscape.com					+	
Dark Earth	Mindscape	www.mindscape.com						
Dark Vengeance	Reality Bytes	www.realitybytes.com	+					
Daytona USA	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Deathtrap Dungeon	3DO	www.3do.com	+					
Decathlon	Domark Software	www.domark.com	+			+		+
Demon Driver	Philips Media	www.media.philips.com					+	
Descent	Interplay	www.interplay.com		+				
Descent II	Interplay	www.interplay.com			+	+	+	+
Destruction Derby	Psygnosis	www.psygnosis.com		+				
Destruction Derby 2	Psygnosis	www.psygnosis.com						
Dive	Criterion	www.csl.com/studios						+
Dreadnought	Ocean of America	www.oceanid.com						+
Euro 96	Gremlin Interactive	www.gremlin.com						
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Fatal Racing	Gremlin Interactive	www.gremlin.com						+
Flight Unlimited	Looking Glass Technologies	www.vie.com				+	+	
Flying Nightmares II	Domark Software	www.domark.com				+		
Formula 1	Psygnosis	www.psygnosis.com	+		+	+		+
Fury?	Microsoft	www.microsoft.com				+		
FX Fighter Turbo	GTE Entertainment	www.im.gte.com	+	+			+	+
G-Name	7th Level	www.7thlevel.com	+					
Ganymede	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Getworld	Bacchus					+		
Gears'n'Buts	Gremlin Interactive	www.gremlin.com				+		
Gepetto	47-TEK		+					
GoMan	Quantum Works		+					+
Grand Slam Baseball	Virgin Interactive	www.vie.com				+		
Havoc	Reality Bytes	www.realitybytes.com		+			+	
Heilbender	Microsoft	www.microsoft.com	+					
Hyperblede	Activision	www.activision.com	+	+		+	+	
HyperWire	Kinetix	www.autodesk.com/kinetix	+					
M1A2 Abrams Tank	Interactive Magic	www.imagicgames.com						+
Independence Day	FOX Interactive	www.foxinteractive.com	+					
Indy Car Racing II	Papyrus	papy.com		+		+		
Interstate 76	Activision	www.activision.com	+					
Into the Night	Virgin Interactive	www.vie.com	+					
Iron & Blood	Acclaim	www.akim.com						+
Jedi Knight	LucasArts	www.lucasarts.com	+					
Jet Fighter 3	Mission Studios			+				
Magic Carpet 2	Bullfrog	www.bullfrog.co.uk						+
MagZone	Trimaik Interactive	www.trimaikint.com	+					

korzystających akceleratory 3D

Nazwa programu/gry	Producent	Adres w Internecie	Direct3D	NV1	PowerVR	Verite	ViRGE	Voodoo Graphics
MechWarrior 2	Activision	www.activision.com		+	+		+	
Megacrete 2	Mindscape	www.mindscape.com					+	
Melt	Virtual Studios	www.vrworlds.com	+		+			
MIA	Simia Ltd/TWI	pathfinder.com/twi				+		
Microleague Baseball	Borta	www.borta.com					+	
Monster Truck Madness	Microsoft	www.microsoft.com						
Montezuma's Return	Utopia Technologies					+		
Mortificator	Playmates Interactive	www.playmatetoy.com						+
Nascar Racing	Papyrus	papy.com		+		+		
Nascar Racing 2	Papyrus	papy.com				+		
NCAA Final Four Basketball	Mindscape	www.mindscape.com					+	
NetRace	Mindscape	www.mindscape.com			+			
NHL '97	Virgin Interactive	www.vie.com					+	
Normality	Interplay	www.interplay.com					+	
Obsidian	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Panzer Dragoon	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Pioneer	Caligari	www.caligari.com					+	
Pioneer Pro	Caligari	www.caligari.com					+	
Planetfall 2	Activision	www.activision.com	+					
Pod	Ubi Soft	www.ubisoft.com			+			+
Powerplay Hockey '97	Virgin Interactive	www.vie.com	+					
Prey	3D Realms	www.3drealms.com						+
Queue	id Software	www.idsoftware.com	+			+		
Race Max	Apex Publishing			+		+		
Rave Over	Namco				+			
Raydroom Designer	Fractal Design	www.fractsl.com	+					
Reanimation	Datapath	www.datapath.co.uk				+		
Rebel Moon	Fennis Wolf	www.fenniswolf.com				+		
Renderware	Criterion	www.csl.com/studios					+	
Return Fire 2	Silent Software		+					+
Return to Kronder	7th Level	www.7thlevel.com	+					
Revolt	Virtuality Japan				+			
Rockey Jockey	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	+
Scorched Planet	Criterion	www.csl.com/studios				+		+
Screamer	Virgin Interactive	www.vie.com					+	
Shattered Reality	Optik Software	www.optik.com						+
Silent Thunder	Siena On-Line	www.siena.com				+		
Silver Squadron	Foley Hi-Tech	www.fht.com					+	
Silpstream 5000	Grenlin Interactive	www.grenlin.com					+	
Snow Crash	Viacom New Media	www.viacomnewmedia.com	+					
Space Bar	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Steel Nations	Megamedia	www.megamed.com	+					
Star Trek Generations	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Starfighter	3DO	www.3do.com						+
Starship Troopers	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Stratosphere	Acclaim	www.acclaim.com	+				+	
Sub Culture	Criterion	www.csl.com/studios						+
Super EF2000	Digital Image Design	www.did.com				+		+
Terminal Velocity	3D Realms	www.3drealms.com				+	+	
Terracide	Domark Software	www.domark.com	+			+	+	
The Divide: Enemies Within	Viacom New Media	www.viacomnewmedia.com	+					
The Shadow: Prof. Baseball	Virgin Interactive	www.vie.com		+				
Tomb Raider	Core Design/Eidos	www.tombraider.com				+		+
True Space 2	Caligari	www.caligari.com						
Twisted Metal 2	Psygnosis	www.psygnosis.com		+				
Unreal	Epic Megagames	www.epicgames.com						+
Urban Decay	Psygnosis	www.psygnosis.com						+
US Navy Fighters	Electronic Arts	www.ea.com		+				
Virtua Cop	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Virtua Fighter Remix	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Virtual On	Sega Entertainment	www.sega.com			+			
VR Scout	Chaco Communications	www.chaco.com					+	
VR Soccer '95	VR Sports	www.vrsports.com				+	+	+
VR Workshop	Media Synergy	www.mediasyn.com					+	
Warhammer	Mindscape	www.mindscape.com	+					
Web3D	Asymetrix	www.asymetrix.com					+	
Whiplash	Interplay	www.interplay.com				+		+
Wild Ride!	Rundandgun! Inc.	www.rundandgun.com	+					
WipeOut XL	Psygnosis	www.psygnosis.com	+		+			
Zone Raiders	Virgin Interactive	www.vie.com				+		

Ze względu na niewielką liczbę gier dla chipów: 3D Rage, MGA2064W i MGA1064SG
końcówki nie uwzględniliśmy w tabelce.



Akcelerytory 3D przechowują w swej pamięci także tekstury. Tekstutowanie wykorzystują prawie wszystkie najnowsze gry.

Za wypożyczenie niezbędnego do testów monitora Sony Multiscan 20sh dziękuję firmie Tor-nado z Warszawy.

dział, uruchamiając dołączone gry – Virtua Fighter Remix, Panzer Dragon oraz Nascar Racing. Niestety, jego procesor, nVidia nV1, nie potrafi filtrować tekstur, ale każdy m u to wybaczy, gdy zobaczy płynność animacji w Virtua Fighter czy Panzer Dragon. „Od strony muzycznej” karta jest pełnowartościową kartą wavetable z możliwością programowej emulacji Sound Blastera (jak na GUS-le).

Sprawdzałem także możliwości *Matrox Millennium*. To już słynna karta, do gier raczej się nie nadaje – przeznaczona jest do wyższych celów, np. CAD. O wiele tańsze karty VIRGE dorównują jej wynikami, a niektóre nawet wyprzedzają (Stealth 3D). Poza tym karta potrafi tylko cieniować metodą Gourauda i usuw nie widoczne elementy za pomocą bufora Z. Brakuje jej możliwości sprzętowego tekstutowania, którą mają wszystkie pozostałe karty. Poza tym Millennium nie filtruje tekstur i nie dodaje efektów atmosferycznych.

Najliczniejszą grupę dostarczonych do testów akceleratorów 3D stanowiły karty oparte na procesorze VIRGE, co potwierdza jego popularność. Oprócz wspomnianego Stealth, był wśród nich (bardzo popularny na warszawskiej giełdzie komputerowej z Grzybowskiej) *DataExpert DSV3325*. Karta nie wyróżniała się niczym spośród innych kart korzystających z chipa S3. Stanowi atrakcyjną ofertę ze względu na niewysoką cenę i możliwość rozszerzenia jej pamięci do 4 MB. Wersję testową dostaliśmy bez żadnych gier.

Bardzo podobną do DataExpert okazała się karta *ViewTop B3D S3x*. Testy prędkościowe wykazały jej nieznaczną przewagę nad DSV3325. ViewTop też można rozszerzyć do 4 MB (do testów trafiła właśnie wersja rozszerzona). B3D-S3x uzupełniony jest o płytkę S3d Game Pack (Terminal Velocity, Havoc i Actua Soccer).

Także znana niemiecka firma Elsa posiada w swojej ofercie rozszerzalny akcelerator o nazwie *Victory 3D* oparty na kości S3. Ta karta jest nieco droższa od dwóch poprzednich, co jest spowodowane dołączeniem do niej użytków i gier. Wśród nich znalazły się obsługujące VIRGE wersje Terminal Velocity, Battle Race oraz FX Fighter Turbo.

Dwie spośród 7 testowanych kart opartych na chipie VIRGE miały niestety tylko 2 MB (w dodatku pamięć nierozszerzalną). Na zakup takiej karty możesz zdecydować się tylko wtedy, jeśli stwierdzisz, że nie będziesz rozszerzał swojego akceleratora 3D.

- Pierwsza to *STB PowerGraph 64 3D*. Osiągnęła takie same wyniki w DOS-ie i testach Direct3D, ale działała zaskakująco szybko w Windows (testy WinBench 96). Otrzymałmy wersję OEM karty (zamiast pudełka – toreбка foliowa) bez żadnej płyty z grą, nie wiemy więc, czy producent dostarcza je w wersji Retail (w ładnym, kartonowym pudełeczku). Najlepiej zadzwonić do dystrybutora karty i zapytać.
- Druga karta jest produktem firmy

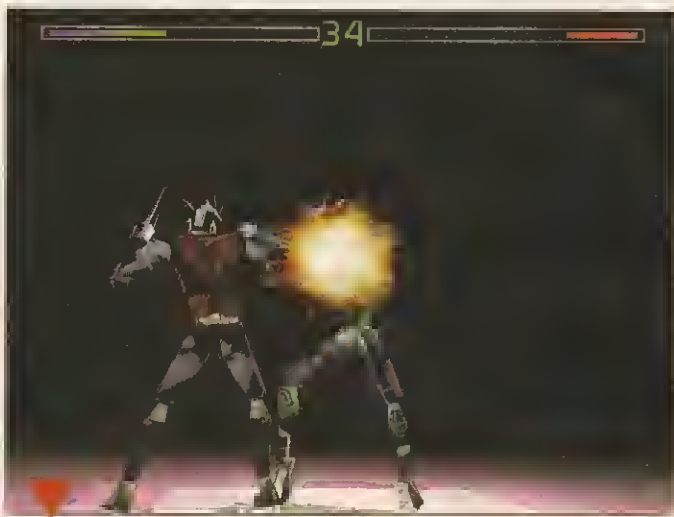
miro Computer, znanego producenta bardzo dobrych akceleratorów korzystających z S3 968, a ostatnio wysokiej jakości „movie grabberów”. Karta 3D nosi nazwę *miroCRYSTAL 3D* i jest to absolutnie najmniejsza karta graficzna, jaką zdarzyło mi się trzymać w dłoniach. Na płycie drukowanej znalazł się tylko procesor VIRGE, kość z BIOS-em oraz cztery kości pamięci typu SOJ Silicon Magic 40 ns (w sumie 2 MB). Na podstawki pod dalsze 2 MB pamięci nie było już po prostu miejsca. Dzięki bardzo dobrej pamięci, *miroCRYSTAL 3D* także osiągnął bardzo dobre wyniki, prawie dorównując Stealthowi. Na pewno jest kartą godną uwagi.

okazał się wolniejszy od innej karty Elsy – Victory 3D.

Mimo że karty z chipem VIRGE/VX nie są demonami prędkości, to przy pracy z monitorami o przekątnych 17 lub więcej cali na pewno należy zdecydować się na jedną z nich. Mają zintegrowany RAM-DAC 220 MHz, który pozwala im wycisnąć bardzo wysokie częstotliwości odświeżania, nawet przy równie wysokich rozdzielczościach – i to bez przepłotu.

Podsumowanie

Jak widać, jest w czym przebierać. Przed zakupem radzę jeszcze zajrzeć do wspomnianego wielokrotnie Entera 3/97, w



CyberGladiators (Verite)

Dwie karty w naszych testach miały nowszy od VIRGE chip – VIRGE/VX, korzystający z 2-portowych pamięci VRAM. Karty te okazały się nieco wolniejsze od „zwykłych” VIRGE, ale za to wyciągały bez problemów bardzo wysokie rozdzielczości (np. 1600×1200) bez przepłotu, czego VIRGE nie potrafi.

- Chip VIRGE/VX zastosowano w *STB Velocity 3D*. Karta przyszła do nas aż z 8 MB pamięci – 4 MB podstawowej pamięci VRAM obrazu oraz 4 MB pamięci EDO DRAM na tekstury. Z takim potworem naprawdę można się już bawić w CAD, zwłaszcza że, jak na taką konfigurację, karta jest stosunkowo niedroga.
- Druga karta, wykorzystująca VIRGE/VX, to *Elsa Winner 2000AVI/3D*, nieco prostsza od Velocity 3D. Testowany przeze mnie egzemplarz miał tylko 2 MB pamięci VRAM, choć istnieją wersje czteromegowe karty. I ten akcelerator, mimo szybkiej pamięci VRAM,

którym podałem szczegółowe wyniki testów kart. Polecam także wnikliwie przestudiować tabelkę z gram i użytkami, którą udało mi się skompilować z wielu takich tabelek znalezionych w Internecie. Na pewno da to niejaki wyobrażenie o oprogramowaniu wspomagającym przez akcelerator 3D. Dodatkowe informacje można znaleźć na str. 60, w dziale Internet.

Era kart 3D nadeszła. Dla oszczędnych świetnym wyborem będzie jakikolwiek VIRGE. Bardziej zamożni mogą kupić sobie 3D Blastera PCI lub Mystique. Prawdopodobnie interesujący będzie VIRGE/DX lub VIRGE/GX, których nie udało mi się jeszcze przetestować. Najlepszy duet do zdecydowanie np. VIRGE lub Tseng ET-6000 plus karta z chipem Voodoo. To ostatnie rozwiązanie będzie kosztowało grubo ponad 1000 zł, ale da najlepsze wyniki.

Czy zatem warto kupić akcelerator 3D? Tok. Najwyższa pora.

PiŁA (piła@pol.pl.)

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Słowian (EKG)
Erectus Magnus (Gildia RPG)
Krostoft (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooliter (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kaktis

Za treść ogłoszeń
(zwłaszcza w Club Simulator)
redakcja nie odpowiada.
Redakcja gładzi nie zamierza maszynopisy
czarzeżnaga sobie prawo do dokonywania
profanacji i ściół (zwłaszcza autorów).

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM	44
ALBION (PC)	44
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (PC)	44
FIRST ENCOUNTERS (PC)	45
FRAGILE ALLEGIANCE (PC)	45
HELLBENDER (PC)	45
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)	45
ISHAR 2 (PC)	46
SHADOWCASTER (PC)	46
SWIV 3D (PC)	46
SYNDICATE WARS (PC)	46
KLUB 3D	46
GILDIA RPG	47
KS GAMBLER	49
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERALÓW	50
CLUB SIMULATOR	52
ROZWIĄZANIA	
CHRONOMASTER - cz. 2 (PC CD-ROM)	53
DIABLO (PC CD-ROM)	53
GENE MACHINE (PC CD-ROM)	54
PHANTASMAGORIA 2 (PC CD-ROM)	55
T&T	
Tekken 2, ciosy - cz. 4 (PSX)	56

KOMUNIKAT ZIP SOFT

Firma Zip Soft postanowiła po raz ostatni przyznać nagrody posiadaczom gry Phobos '96, którzy do końca 1996 r. przestali karty rejestracyjne wypełnione w sposób wskazujący na ukończenie gry. Trzy osoby spełniły te warunki: **Michał Budziński** z Warszawy, **Jerzy Mioddecki** z Kołczyzna i **Monika Szlagor** z Żywca. W nagrodę każdy z nich otrzyma multimedialny program edukacyjny „Dyktando, wersja 1.0 dla Windows”. Tym samym definitywnie kończymy prowadzoną wspólnie przez ponad dwa lata zabawę.

KONKURSIK NASZ MALUTKI...

W spadku po szacownym poprzedniku został mi przyjemny obowiązek rozstrzygnięcia ostatniej części konkursu fałszykowego. Na konkurs nadesłałście 96 odpowiedzi, z czego 9 poprawnych. Spośród tych dziewięciu wylosowałem trzech zwycięzców. Są to: **Michał Maj** z Będzina,

Piotr Przybylski z Bielawy oraz **Wiesław Wesolek** z Nekli, którzy otrzymają gry ufundowane przez wiecznego sponsora TeTe, **IPS Computer Group**.

Fałszywkami w ostatniej edycji konkursu były gry: **Heroes from Waterdeep** i **Solaris**. Mimo wysokiego poziomu trudności tak wielu z Was wzięło w nim udział (jakieś 0,1% Czytelników), że zacząłem się zastanawiać nad rozpoczęciem nowego konkursu, łączącego w sobie najlepsze tradycje TeTe i konkursów rywalnych. Myślenie zajmie mi pewnie jakieś dwa tygodnie, więc na razie żegnaj Was i zapraszam do lektury superaktualnych tipów z pierwszej strony. Oraz, oczywiście, całej reszty TeTe.

Zgredaktor

ALIEN TRILOGY (PC)

Do wstukania w pełnej wersji gry:
ifyouthinkyouarehardenough
- wszystkie typy broni i
nieskończona amunicja,
comeandhaveago
- wszystkie typy broni,
nadiapopovXX - skok na poziom XX
(od 0 do 34)

GENE WARS (PC)

SALMONAXE - włóża cheaty.
W - natychmiastowe zwycięstwo.
C - dostęp do wszystkich stworzeń
czystej krwi i krzyżówek.
L - monolit.
T - przezroczyste budynki.
D - informacje o pamięci.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES (PC)

Trzymając wciśnięte Control-Alt-Shift, wstukaj:
superfunkcjalifiguresxy - nieśmiertelność,
iseonfreandiseenrain - nieskończona amunicja,
likehellcomelababy - misja kończy się sukcesem.

SIMCOPTER (PC)

Gdy ukończysz poziom w trybie Career, dostaniesz wiadomość z HQ, a w niej: rozkaz powrotu do hangaru i informację, że właśnie zarobiłeś 800 USD. Zapisz grę, nie wracając do hangaru. Wyjdź z miasta, załaduj grę, którą zapisałeś przed chwilą. Znowu dostaniesz wiadomość i 800 zielonych. Możesz powtarzać, póki Ci starczy cierpliwości.

PRIVATEER 2: THE DARKENING (PC)

W czasie lotu naciśnij ALT/n (przejdiesz do ekranu nawigacyjnego); potem naciśnij „F” i wstukaj: NO TALENT - nieśmiertelność, REP ME UP - naprawia broń i osłony, PETY PETY - paliwo do dopalacza, CHILL OUT - chłodzi laser, NAPALM - nieskończona liczba nukle. Po wstukaniu kodu pamiętaj o wciśnięciu ENTER. Cheaty pozostają aktywne, aż do ładowania.

Dzisiaj rozstrzał tematyki i wieku gier powinem zadowolić każdego. Począnąć od starych F117 Stealth Fighter i Ishai: 2 (które po raz pierwszy doczekają się w DDT tak dokładnego rozpracowania), poprzez iczyzyczne First Encounters, zairzynując się laktę przy wymięciecie „rozłożonym” Albionie i Hellbenderze, a kończąc na świeżutkich (w momencie, kiedy to piszę) Fragile Allegiance, Heroes of Might & Magic 2 oraz SWIV 3D. Have a nice read (or something)

KÓŁKO WETERANÓW

ALBION (PC)

Potaz: także 1/87.

Albion to świetna RPG, jedyna, która mi się podoba. Poprawka była testowana na wersji demo 1.37 (te) z Gambler CD 2/95).

Na waszajl bieżemy plik **SAVE.007** z podkatalogu **SAVES**. Szukamy imienia jednego z członków drużyny. Niech pierwsza litera jego imienia będzie offsetem +00h. Inwentarz danego bohatera znajdujemy pod offsetem:

+JD4h +JF2h piawa leka
+1DAh +JF8h lewy palec
+1E0h +JFCh stopy
+1E6h +204h prawy palec
+JECh +20Ah...+294h kolejne 24 miejsca w plecaku

A tak wygląda struktura miejsca w inwentarzu (+00h oznacza pierwszy bajl danego miejsca, np. die kopuś będzie to +1ECh):

+00h liczba przedmiotów (maks. 64h)
+01h charges - ile jeszcze razy można użyć czaru danego przedmiotu (dolyczny tylko przedmiotów magicznych, jak np. FIRE-RING czy CRYSTAL DAGGER)
+04h numer przedmiotu (2 bajły; paliz labelka na końcu popawki)

Tabela zawiera numery przedmiotów oraz ich nazwy. Jeśli w tabelce znajduje się kółko przedmiotu o tej samej nazwie, to znaczy, że są to DWA RÓŻNE przedmioty, które mają tylko nazwę (np. 2x DOCUMENT PART, które po złożeniu dają DOCUMENT, prawdopodobnie niebędące do przejęcia gry). Trzeba uważać, aby misyjne przedmioty nie ważyły za dużo lub zmieniły charakterystyki bohatera (patrz Gambler 1/97).

Majów można bityskawicznie użyć czarów, które są zapisane pod offsetami -1Fh i -1Eh (+00h cały czas oznacza pierwszą literę imienia bohatera). Jednemu czarowi odpowiada jeden bajl. Uwaga! Spawidzono tylko na SIRA-e (wersja demo nie pozwala grać dalej).

Tabela: Spis przedmiotów

Od MW: Tabela miała zbyć dużą objętość, więc musiałem ją skrócić. W niektórych przypadkach, gdy następujące po sobie wartości oznaczały podobne przedmioty, zasłowskiem znak *, który oznacza „różne rodzaje”. Wszystkie liczby zapisane są w systemie SZESNASTKOWYM. Mam nadzieję, że niczego nie zapomniałem (błądy nie gralem w Albion).

0000	wolne miejsce	00A3.00A4	fila *	012A	small can
0001	knife	00A5	piek	0130	pot
0002.0004	dagger *	00A6	acrowdive	013C	shovel
0003.0005	sword *	00A7.00AA	hammer *	013D	spade
0007	two-handed	00AB	pliers	013E.013F	wrench
000B	Leah's dagger	00AC	knife and	0140	swordstick
0009	Danu's light	00AD	pasties	0141	hand console
001A...000B	stab *	00AE	lute	0142	POA
000C.000D	sword *	00AF	small swordstick	0143	swordstick
000E	throwing dagger	00B0	cup	0144	pliers
000F	long sword	00B1	main saw	0145.0146	torque *
010A.010B	axe *	00B2	fine tools	0147.0148	ring *
010C	knife-club	00B3	wrench	014A.014D	chain *
0107	knife hammer	00B4	an metal box	014E.0157	jewel
0108	knife-knife	00B5	metal structure	0158	tailfini steel
0109	metal dagger	00B6	wire structure	0159	luck sham
010A	knife-shield	00B7	metal shield	015A.015E	armist *
010E	knife short-sword	00B8	harm ball	015F	parawall
010C	big metal shield	00B9.00BB	phial *	0160	fragiel wale
010D	metal sword	00BC	hammer	0161.0162	dagger *
010E	big metal sword	00BD	scissors	0163	fireblade
010F	knife long sword	00BE	bow	0164	gate of kamoula
0100	knife long	00BF	wrench	0165	frontalinger
0101	big metal dagger	00C0	line structure	0166	eyeshi them. axe
0102	knife short shield	00C1	bow	0167.0168	hammer *
0103	knife's shield	00C2	knife bottle	0169	document
0104	big metal sword	00C3	bow of water	016A.016B	document part
0105.0027	bow	00C4	bow	016C.016D	shield *
0106.0028	sword *	00C5	metal	016E	warmak aphie
0107.0029	ball-bow	00C6	magicalyng glass	016F	condit ball
0108	ball-shield	00C7	piece	0170	damood
0109.002E	ball *	00C8	smoked message	0171	Thamou's penail
010F	plated	00C9.00CA	play bowl	0172	fireball
0110.0030	shield *	00CB	tear	0173	flame bite
0111.003A	cap *	00CC	knife knife	0174.0175	sword *
0112	metal half-shield	00CD	plate	0176.0177	dagger *
0113	metal half-shield	00CE	spoon	0178	blackness

003D	skin leather cap	00CF.00D4	clay container *	0179	white ring
003E	skin metal cap	00D5	cullery	017A	ovral
003F	skin metal helmet	00D6	jag	017B	clashes
0040	leather vest	00D7	clay container	017C	stone of vision

0041	leather armor	00D8	drinking horn	017D.017E	knowledge *
0042	studded leather	00D9	plate	017F	Kengel's skin
0043.0044	charmail *	00DA	clay jug	0180.0181	the seed
0045	skin chest-plate	00DB	ladle	0182.0184	code table *
0046	leather metal-plate	00DC.00DD	clay container *	0185	collar: map
0047.0048	leather armor *	00DE	bucket	0186	video camera
0049	shoes	00EE	pillow	0187	storage medium
004A	boots	00EF	heavy short-sword	0188	Jo's chip
004B	empty bottle	00F0	heavy dagger	0189.018A	light stuff
004C.0051	poten *	00F1	metal plate	018B	godessa's amulet
0052.005B	key *	00F2	book	018C	an. wargale

0060	rops	00E7	leather-bound book	018D	dj1 lenses stone
006D.005E	staff *	00E8	noise	018E	them statue
006F	Danu's staff	00E9	pancil	018F	hurry
006D.0063	ring *	00EA.00EB	book	0190	view of life
0064	beak	00EC.00ED	bucket	0191.0193	ankleto *
0065.0061	teak *	00EE	vegetables	0194	front splinter
0067.0069	container	00EF	metal cup	0195	front arystel
006A	plate	00F0	peuties	0196	front wrench
006B.006C	haste	00F1	ladle	0197	light healing
006D	peuties	00F2.00F3	glass container	0198	blinding spear
006E	spine	00F4	big glass pot	0199	blinding ray
006F	container	00F5.00F6	plate	019A	blinding storm
0070	can	00F7.00F8	bottle	019B	sleep spores
0101.0073	container	00F9.00FA	jar *	019C.019D	trap *
0074	knife and	00FB	big glass vase	019E.01A1	beal *
0075	spine	00FC.00FE	big container	01A2	fungification
0076.0077	beak	00FF	wooden basket	01A3	light
0078	book	0100	skin notebook	01A4	reproduction
0079	cullery	0101	note	01A5	map view
007A	cup	0102	skin ring-book	01A6	lifebrings
007B	beak	0103	skin ring-black	01A7	teleporter
007C.0080	container	0104.0105	pancil *	01A8	quick withdrawal
0081	bottle	0106	lever	01A9	heaviness
0082	armist: root	0107	bucket of water	01AA	stone
0083	bottle	0108	moonstone eye	01AB	godessa's wrist
0084	damaged bottle	0109	compass	01AC	frillade
0085	container	010A	atask	01AD	reproduction
0086	bottle	010B	plak axe	01AE	barrel
0087	book	010C.010D	staff *	01AF	handish demon
0088	pillow	010E	—	01B0	warmish demon
0089	plate	010F	apocal screwdriver	01B1	denan sword
009A	beak	0110.0113	code card *	01B2	small bracelet
009B	beak	0114	notebook	01B3	warmish shield
009C	lute	0115.0118	muscle crystal *	01B4	bealing
009D	code reau	011C	piece of meat	01B5	aback
009E.009F	beak	011D	axe	01B6	shock
0090	bucket	011E.011F	arrow *	01B7	pusac
0091	cup	0120	ball-ball	01B8	poten stone
0092	twail *	0121	carlates	01B9	lightning strike
0093	cup	0122	lockpick	01BA	fire rain
0094	fur brush	0123	stundink	01BB	thunderball
0095	spoon	0124.0125	metal plate	01BC	fire ball
0096	cup	0126	glove	01BD	thunderstorm
0097	skull	0127.0128	cup *	01BE.01BF	trap *
0098	spine	0129.012A	container	01C0.01C1	mura *
0099	fruit	012B.012C	bolle	01C2.01C3	steel *
009A	small container	012D	cup	01C4	prelusion

ELEPHANT, Secretion

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (PC)

Gzabielmy w pliku **ROSTER.FIL** (długość: 800 bajły). W grze istnieje dziesięć pilotów, ich dane zajmują po 80 (80h) bajłach w offsetach 2, 1en. zeznają się od 02h, 82h, A2h... id.

offset (dla pierwszego pilota):

02h	imie i nazwisko pilota				
20h	langa				
00h	2nd LT	04h	LT COL		
01h	1st LT	05h	COL		
02h	CAPT	06h	E OEN		
03h	MAJOR				
22h.24h.2Ch	Nrba odznak (PH. AM. DFC, SS, AFC, CMH, po 3 bajły)				
2Eh	BEST MISSION (2 bajły)				
30h	LAST MISSION (2 bajły)				
32h	SCORE (4 bajły)				
36h	SORTIES (2 bajły)				
38h	heren dzialat:				
00h	LIBYA	05h	MIDDLE EAST		
01h	PERSIAN GULF	06h	DESERT STORM		
02h	NORTH CAPE	07h	CUBA		
03h	CENTRAL EUROPE	08h	KOREA		
04h	VIETNAM				



3Ah	typ wojny:	
00h	COLD WAR	
01h	LIMITED WAR	
02h	CONVENTIONAL WAR	
3Ch	rodzaj misji:	
00h	AIR-AIR MISSION	
01h	STRIKE MISSION	
02h	AIR-AIR TRAINING	
03h	STRIKE TRAINING	
3Eh	przeciwnicy:	
00h	GREEN OPPONENTS	
01h	REGULAR OPPONENTS	
02h	VETERAN OPPONENTS	
03h	ELITE OPPONENTS	
40h	poziom trudności:	
00h	NO CRASHES	
01h	EASY LANDINGS	
02h	REALISTIC LANDINGS	
42h	samoloty:	
00h	MicroProse F117A	
01h	Lockheed F117A	
4Eh	stan pilota:	
00h	ACTIVE	
01h	RETIRED	
02h	KIA	



Lancer II	90B70h	90C54h	90P38h
Harrier	91A44h	91B98h	91B82h
nieznany (Thargoid)	914F8h	?	91B82h
nieznany (Thargoid)	915A4h	?	9196Ch
nieznany (Thargoid)	9183Ch	?	91C04h
nieznany (ThargWarShip)	918ACCh	?	91D74h
Transporter	91D88h	91E4Ch	92100h
Lion Transport	922D4h	923E8h	9266Ch
Puma Clipper	936E0h	937C4h	93A78h
Tiger Trader	92882h	?	92A56h
Imperial Courier	92928h	92A3Ch	92CF0h
Imperial Trader	92DC8h	92EDCh	93160h
Python Freighter	?	?	930F8h
Anaconda Freighter	93128h	9323Ch	934F0h
Boa Freighter	?	?	93E00h
Panther Clipper	93AD4h	93E58h	93E9Ch
Lynx Bulk Carrier	96544h	96558h	9660Ch
nieznany (Thargoid)	?	?	94000h
Tiercel Freighter	?	?	94540h
Imperial Explorer	948D6h	94AEAh	94D96h
Vaccine Carrier	-	-	-
IMRA Command Ship	?	?	955E8h
Mantis Transport	96B6Ah	96C7Eh	96F32h
Griffin Carrier	96B8Ch	961DCh	96A84h
Thargoid Transporter	?	?	967F8h
Long-range Cruiser	967E6h	969F8h	969AEh

Milosz Kulboj (Soszowiec)

FIRST ENCOUNTERS (PC)

Grzebiemy w pliku **FIRSTENC.EXE** (lepiej zrobić kopię!). Parametry statków znajdują się między 88000h a 97000h. Na karty statek składają się:

Offset	Liczba bajtów	Opis
*00h	2	przyspieszenie (im więcej, tym lepsze)
*03h	2	watyczne przyspieszenie (im więcej, tym lepsze)
*04h	1	liczba laserów
*08h	1	możliwość zainstalowania zbieraczy (00h lub 01h)
*09h	2	masa
*0Bh	2	ładowność
*0Ah	2	cena w tysiącach kredytów
*0Ch	1	rozmiar statku
*0Eh	1	???
*0Fh	1	szwec 40h
*10h	2	złoty
*12h	2	liczba talantów (00h...0Ah)
*14h	2	napęd (00h...0Eh; 0Fh - class 4 military drive; 0Eh - thargoid drive)

Oto lista offsetów:

Nazwa statku	1.02	1.05	1.1
XB13 Dummy Prox. Mine	?	?	98E40h
XB74 Proximity Mine	?	?	98EECh
KL760 Homing Missile	?	?	98F78h
LV111 Smart Missile	?	?	98FE2h
NN500 Naval Missile	?	?	9908Ch
MV1 Assault Missile	?	?	990F8h
MV2 Assault Missile	?	?	991B0h
Thargoid Missile	?	?	992C4h
Mycrod Missile	?	?	99284h
Nuclear Missile	?	?	9931Eh
Escape Capsule	?	?	9941Ah
Interplanetary Shuttle	99298h	993AAh	9965Eh
StowMaster Fighter	?	?	9986Ah
nieznany (Thargoid)	?	?	99974h
Lifter	?	?	99CCEh
Osprey Attack Fighter	?	?	99FC0h
Falcon Attack Fighter	?	?	9A3E4h
Hawk Airfighter	?	?	9A4AAh
Kestrel Airfighter	?	?	9A5C0h
Eagle Long Range Fighter	?	?	9A9F0h
Eagle Mk3 Fighter	?	?	9AA7Ch
Eagle Mk3 Fighter	9A740h	9A854h	9AB08h
Sidewinder	?	?	9AE20h
Kraft Assault Craft	9AEDCh	9AF20h	9B1D4h
Cockro	9B18Eh	9B2A2h	9B56Ah
Adder	9B650h	9B856h	9B9CAh
Viper Defence Craft	9B8A0h	9B9BAh	9BC6Eh
Saker III Fighter	?	?	9C338h
Osprey X Attack Fighter	?	?	9C642h
Marlin Attack Fighter	?	?	9C8E2h
Viper Defence MkII	9C90Ah	9CC1Ah	9CED2h
Gyr Attack Fighter	?	?	9D628h
Cobra Mk I	9D819h	9D72Ch	9D9E0h
Moray Starboat	?	?	9DD64h
Cobra Mk III	9DDF6h	9DFOCh	9E1C0h
Constrictor	?	?	9E5A0h
Asp Explorer	9E5FAh	9E6DEh	9E872h
Lancer	9E870h	9E964h	9EC36h
Harris Fighter	?	?	9F308h
Spar Attack Fighter	?	?	9F436h
Wyvern Explorer	?	?	9F596h
Skeat Cruiser	9FFDCh	900F0h	903A4h
Turner Class	90070h	90884h	90C36h

FRACILE ALLECIANCE (PC)

Forsa znajduje się pod offsetem 4Ah. Jest zapisana na 4 bajtach [To wszystko? Czekam na więcej] - MW]

Don Johnson

HELLBENDER (PC)

Grzebiemy w plikach **HELL** z podkatalogu **DATA**. Offsety:

3B906h	Hull Integrity (maks. 00 00 01h)
3B90Ch	Turbo Fuel (maks. FF FFh)
114A00h	Ship Energy (maks. FF FFh)
114A04h	Shield Energy (Jw.)
1149FCh	Weapon Energy (Jw.)

W podane poniżej offsety wpisujemy "ilość" danej broni. Wpisane FF FF FF FFh oznacza nieskończoną ilość amunicji!

3B386h	Valkyrie Cannon
3B310h	Dispersion Cannon
3B308h	Servo Kinetic Laser
3B318h	Rapid Fire Laser
3B390h	Sledgehammer Rockets
3B3C0h	Scorching Missiles
3B366h	Viper Missiles
3B3C8h	Legion Missiles
3B3D0h	Independence Missiles
3B3D8h	Hellion Missiles
3B3E0h	Doomsday Mines
3B3F0h	broni bliżej mi nie znam - TEX

Jim Mridante

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)

Patrz także: 2/97.

Komputer tworzy save'y w podkatalogu **GAMES**. Rozszerzenie zależy od tego, jaki rodzaj gry prowadzimy (standard game - **GM1**; campaign game - **GMC**; multiplayer game - **GM2**; gdzie ? oznacza liczbę graczy).

Poprawka dotyczy miast. Szukamy w pliku nazwy żądanego miasta. Teraz, jeśli potraktujemy pierwszą literę w nazwie miasta jako 00h, to mamy:

-00h	przynależność miasta:
FFh	niczyje
00h	niebieskich
01h	zielonych
02h	czarnych
03h	czarnych
04h	czarnych
05h	czarnych
06h	czarnych
07h	czarnych
08h	czarnych
09h	czarnych
0Ah	czarnych
0Bh	czarnych
0Ch	czarnych
0Dh	czarnych
0Eh	czarnych
0Fh	czarnych

Po zmianie tej wartości miasto nadal posiada swoją dawną flagę i nie jest uwidocznione w update miast (danego gracza), lecz rachowuje się tak, jakby należało do wybranej przez nas strony.

Rodzące jednostek (wpisujemy wartości od 00h do 41h, dokładne tabelki były opublikowane na poprzednim numerze):

-4Fh	pierwsze okienko
-50h	drugie okienko
-51h	trzecie okienko
-52h	czwarte okienko
-53h	piąte okienko
Liczba	(jednostek (maks. ilość to FF 7Fh))
-54h	pierwsze okienko
-55h	drugie okienko
-56h	trzecie okienko
-57h	czwarte okienko
-58h	piąte okienko
-59h	szóste okienko
-5Ah	siódme okienko
-5Bh	osiemne okienko
-5Ch	dziewiąte okienko
-5Dh	dziesiąte okienko
-5Eh	ojczymie okienko
-5Fh	ojczymie okienko
-60h	ojczymie okienko
-61h	ojczymie okienko
-62h	ojczymie okienko
-63h	ojczymie okienko
-64h	ojczymie okienko
-65h	ojczymie okienko
-66h	ojczymie okienko
-67h	ojczymie okienko
-68h	ojczymie okienko
-69h	ojczymie okienko
-6Ah	ojczymie okienko
-6Bh	ojczymie okienko
-6Ch	ojczymie okienko
-6Dh	ojczymie okienko
-6Eh	ojczymie okienko
-6Fh	ojczymie okienko



Maksymalna ilość to 7h. Znajomość czarów nie zależy od wielkości Mage Guild; nawet w Mage Guild, level 1* możemy posiadać cztery piątego stopnia.

Rox Maverick

ISHAR 2 (PC)

Celem gracza w tej grze jest zabicie Shandera. Łatwo napisać - trudniej zrobić. Początkujący gracze będzie miał z labirintem 3 spore kłopoty, ale od czego są swagemy? Oto kilka przykładowych popisów:

1. Vitality - od offsetu 3E4h do 3E5h wpisujemy 0Fh.
2. Gold - w offsety 3E8h do 3F3h wpisujemy 11h.
3. Level - od offsetu 80Bh do 80Fh zmieniamy wartości na 64h.
4. Experience - offsety 3DAh..3E3h zmieniamy na 11h.
5. Cechy:

310h..314h Strength
315h..319h Construction
31Ah..31Eh Wisdom
31Fh..323h Intelligence
324h..328h Agility
329h..32Dh Psychical
32Eh..332h Physical



Możemy zmienić ww. offsety na np. 64h.

6. A teraz niepodziękować - od offsetu 02h do 04h mamy współrzędną pobytu naszej grupy zabójców. Możemy też wpisać 01h pod offsety 025h..028h i już mamy wszystkie wyspy na mapie.
7. Ofiara 2Dh - godzina, 2Eh..2Fh - godzina dni.
8. Bagaże (offsety dla pierwszej postaci, układ taki, jak miejsce w plecaku):
410h..414h
415h..419h
41Ah..41Eh
41Fh..423h

Dla drugiego bohatera dodajemy 1Eh, dla trzeciego 2*1Eh (3Ch) itd. W ww. offsety wpisujemy wartości z tabelki umieszczonej poniżej.

FF02h Relikwia (czacha)	FFADh Helmet (+1)
FF03h Relikwia (płaszcz)	FFAFh Strój Moncha (mnoho)
FF04h Relikwia (róg)	FFB1h Fur Coat
FF05h Relikwia (lewa dłoń)	FFB3h Female armour (+6)
FF06h Relikwia (prawa dłoń)	FFB5h Female armour (+2)
FF08h Naszyjnik Zabójstwa	FFB7h Evening Tunic
FF10h Garniec (kociol)	FFB9h Male armour (+13)
FF11h 1. ozłota na wyspie Akeora	FFB9h Male armour (+6)
FF12h 2. ozłota na wyspie Akeora	FFB9h Male armour (+6)
FF13h 3. ozłota na wyspie Akeora	FFB9h Male armour (+6)
FF14h 4. ozłota na wyspie Akeora	FFC1h Male coat of Chain Mail (+3)
FF15h 5. ozłota na wyspie Akeora	FFC3h Male armour (+2)
FF16h 6. ozłota na wyspie Akeora	FFC5h Bale of Dandelion
FF18h Dagger (+10)	FFC7h Edelweiss
FF19h Whip (+3)	FFC7h Black Mushrooms
FF1Eh Trident (+6)	FFC8h Gargoyles Claws
FF1Fh Axe (+25)	FFC9h Rats Brain
FF19h Flail (+9)	FFCAh Dried Mistletoe
FF19h Stick (+5)	FFCBh Spide: Web
FF19h Stick (+1)	FFCCh Oil of Salamander
FF19h Stuck (+12)	FFCDh White Mushrooms
FF19h Żywy Miód Chaosu	FFCEh Flood
FF19h Żywy Miód	FFCFh Straly
FF19h Club (+5)	FFD7h Rope
FF19h Bone Bow (+6)	FFDDh Naszyjnik - polski (biały) FF98h
FF19h Smoak (+4)	FFDFA Naszyjnik - odwrócone V (od ENTA)
FF19h Smoak (+5)	FFDFA Naszyjnik - V (Iran's Island)
FF19h Smoak (+11)	FFE2h Shield (+6)
FF19h Smoak (+15)	FFE4h Shield (+3)
FF19h Mace (+10)	FFE5h Shield (+2)
FF19h Flail (+8)	FFE5h Shield (+1)
FF19h Bow (+6)	FFE7h Shield (+4)
FF19h Głosobów (+9)	FFE7h Pian (Rosziszka)
FF19h Skołka do rzucania	FFE9h Mouse
FF19h Heavy Axe (+15)	FFEAh Parrot
FF19h Dagger (+2)	FFEBh Kluczek do celi więziennej
FF19h Dagger (+6)	FFECb Magpie
FF19h Sabre (+8)	FFEDb Baboon
FF19h Spear (+6)	FFEEb Ring Rhino
FF19h Throwing Dagger	FFEFb Kluczek od minia z więzienia
FF19h Helmet (+4)	FFF0b Kluczek od dzwoniczyny
FF19h Helmet (+3)	FFF1b Idol
FF19h Helmet (+2)	FFF2b Eagle

[Autaj zapoznać się z dwoma moważkami polskiego i angielskiego, mam nadzieję, że się polapiesz - MW]

No, teraz to już śaden wysłannik Shandera Ci nie podokroczy.

Lukasz Kozłowski (Trowocław)

SHADOWCASTER (PC)

Zamieniając nazwę pliku INTRO.DAT i END.DAT można obejrzeć końcowe demo.

Paweł Kosiński (Wrocław)

[Podany jest ciekawostka jest przykładem ogólnej przewrotności w grach. Zamienianie nazw plików (zyszywać o identycznych rozszerzeniach) może (choć nie zawsze nie musi) spowodować, że obegrymy inne animacje, zmienimy grac na innym poziomie itd. Eksperymentowanie może doprowadzić do wole ciekawych efektów - MW.]

SWIV 3D (PC)

Przebiegamy plik SWIV.CFG. Jego struktura jest dosyć ciekawa (czyt. ciężka do zrozumienia), jednak przy odrobieniu wysiłku można ją rozszyfrować.

Najpierw szukamy w pliku imienia naszego pilota. Przyjmujemy, że pierwsza litera ma offset +00h, a wtedy pod offsetem +14h mamy liczbę wykonanych misji. Wpisanie w ten bajt wartości 10h da nam dostęp do wszystkich zadań.

Aby zmienić dane dotyczące konkretnej misji, musimy najpierw poznać ciąg znaków 14 00 00 00 XX 00 00 00 YYY, gdzie XX to numer naszego pilota (pierwszy to 00h, drugi - 01h...), natomiast YY to numer misji, który może przyjąć następujące wartości:

EBh	Rookie	F1h	Frozen Hell
EDh	Seek & Destroy	F2h	Brass Monkey
EAh	Eartury Assault	F3h	Lunar Escape
EBh	Breakout	F4h	Red Manat
ECh	Lakeside Sweep	F5h	Beggar's Canyon
EDh	The Volcano	F6h	Ancient Pyramids
EEh	Island Hopper	F7h	Canal Runner
EFh	Fortress	F8h	The Face
FBh	Ion Station Zero		

Uwaga! Trzeba przysnąć raz rozpocząć daną misję, aby w save'u pojawiły się jej dane. Po odwołaniu naszego ciągu przyjmujemy, że liczba 14h ma offset +00h. Informacje o dostępnych "gwiezdach" znajdujemy się pod offsetami (kłada po dwa bajty, maka, wartość to FF TFh).

+0Ch	Missile	+20h	Triple Missile
+0Eh	Homing Missile	+22h	Quad Missile
+10h	Multitile	+24h	Megafire
+12h	Cruise Missile	+26h	Super Cruise
+14h	Multitarget	+28h	Megastar
+16h	Star Burst	+2Ah	Power Burst
+18h	Mortar Bomb	+2Ch	Support Mortar
+1Ah	Smart Bomb	+2Eh	Super Bomb
+1Ch	Napalm	+30h	Super Napalm

Inne przydatne offsety to:

- +34h punkty (4 bajty, maks. FF FF FF FFh)
- +3Ch energia (3 bajty, maks. FF TFh)
- +40h "jakość" dymka pokładowego (1 bajt, maka, 13h)

Rox Maverick & Martin Bishop

SYNDICATE WARS (PC)

Co do kasy, to save'y można sobie odpisać. Są zaszyfrowane, tak więc będziemy pod obróbką pliku MAIN.EXE.

Początkowo ilość piosenek (za, z jaką zaczynamy grę) zaczyna się zarówno dla EUROCAST SYNDICATE, jak i CHURCH OF THE NEW EPOCH, od offsetu 127CEBh i mieści się w czterech bajtach Maksymalna kwota, jaką możemy sobie dorobić to FF FF FF TFh, ale lepiej wpisać trochę mniej, gdyż jeśli nasze "oszczędności" wzrosną ponad tę wartość to będziemy bardzo zdziwieni.

Rox Maverick

ŁUDZIE LISTY PISZA

Nagrodę w tym odcinku (jak już się zapewne wszyscy domyślili) zgarnia ELEPHANT ze Szczecina, za dokładne rozpracowanie gry Albion.

A już za miesiąc rozwiązanie MEGA KONKURSU DDT. Jak się okazało, powinien mieć raczej przedrostek "kilo", gdyż wzięło w niego udział zaledwie kilkunastu uczestników. Być może przyczyną tego faktu poznać (i ja też, jeśli tylko opracuję wyniki) za miesiąc, a tymczasem Ci, którzy wysłali odpowiedzi, niech ścisną kciuki, a inni - żują...

Marcin Wichary

PS Części bazy kosmicznej, dekorujące rubrykę, pochodzą z gry Fragile Allegiance.



Wtem po raz kolejny. W klubie mała rewolucja.

Miał się ukazać obszerny artykuł niejakiego Tymoteo na temat łaczenia się przez COM-u w Quake'u więcej niż dwóch osób, ale wyszło inaczej. Dziś witamy w Klubie Nowego. Moim zastępcą na pozycji Boogiego będzie niejak Rood, z bylego "wiecie gdzie", Rood jest jednym z guru Quake'a i ma na jego temat dużo większą wiedzę niż ja. Można powiedzieć, że tworzy się w Teletexie panteon bogów. Rood będzie bogiem od Quake'a. No dobra, styknie tych metafizycznych rozważań.

Razem z Roodem udało nam się przełomować pomysł, który powinien uciechy wszystkich miłośników gier FPP. Na Gambleriadzie odbędzie się konkurs Quake'a. Oświadczam oficjalnie waszem i wobec, że będziemy grać po sieci. Ha!

W bólach urodziłyśmy także regulamin do konkursu - podajemy go dalej. A tymczasem chciałbym jeszcze coś powiedzieć o kolejnym dużym wydarzeniu w świecie FPP. Pojawił się oficjalny, wykonany przez 3dRealsm, add-on do DN3D. Nazywa się (jak już pewnie wiecie) Platinum Pak i jest świetny (przeżytyście recenzję na str. 16). Tak dobrze wykonane roboty w Buildzie jeszcze nie widzieliśmy. Mówiąc o Buildzie, muszę nieestetycznie zasmuczyć wszystkich (w tym siebie), którzy liczyli na ligę Buildowych etapów na Gambleria CD. Po prostu w redakcji wyrażono (słusznie, jak mi nie mam) obawę, że osób zajmujących się taką zabawą będzie za mało, jeżeli w nadeślanych listach wykażecie, że tak nie jest, to może coś się zmieni.

Zooliar

Oficjalny regulamin Turnieju Quake - Gambleriada Wiosna '97

I. Sprawy organizacyjne

1. Do konkursu może przystąpić każdy, kto nadesłanie zgłoszenie na kuponie (wydrukowanym na str. 30).
2. Z nadesłanych zgłoszeń zostanie wylosowanych 48 zawodników.
3. Powstanie lista rezerwowa 12 zapasowych zawodników.
4. Wszyscy wylosowani zostaną powiadomieni listownie, telefonicznie (jeżeli podadzą telefon), lub e-mailem (jeśli mają).
5. Nie przyjmujemy zgłoszeń e-mailem.
6. Zawodnicy będą mieli wolny występ na teren targów tylko w dniu zawodów, tzn. w niedzielę, 25 maja. Turniej rozpocznie się o godzinie 12.00.
7. Na zgłoszeniach listownych obowiązkowy jest dopisek „Quake” lub duży znak Q.
8. Jeżeli zawodnikowi **BARDZO** zależy na uczestnictwie w konkursie (np. uważa, że prezentuje wysoki poziom), powinien przesłać demka przejęcia pierwszego poziomu na poziomie „hard”. **NIE JEST TO JEDNAK WARUNEK KONIECZNY** (dyskietki nie zwracamy; po nagraniu pliku na dyskietkę nie zapomnijcie sprawdzić, czy nie ma na niej błędów).
9. **BĘDZIEMY UŻYWAĆ PEŁNEJ WERSJI QUAKA'97.**

II. Szczegóły rozgrywek

1. W rundach eliminacyjnych (1 i 2) poziom DM6 (Dark Zone), poziomy czterdziestu i półfinału zostaną podane przed turniejem.
2. Finał zostanie rozegrany na poziomie MUNDY4.
3. Będziemy używać trybu DEATHMATCH 2 (broń nie znika).
4. Nie gramy w teamach.
5. Rundy od eliminacji do półfinałów będą grane na czas (od 5 do 13 min).
6. Finał i półfinały o III miejsce - walka do 25 fragów.
7. Zabronione jest używanie własnych skryptów konfiguracyjnych.
8. Za każdą próbę oszustwa grozi dyskwalifikacja.
9. Wszystkie walki będą oglądane z zewnętrznej kamery.
10. Walka finałowa zostanie nagrana i umieszczona na Gamblerze CD.

Najlepsi zawodnicy zmierzą się, oczywiście, z przedstawicielami redakcji Gamblera (na pewno będzie to RooS, ZgreD Killer i Zooltar). Mamy nadzieję, że się nie zhańbimy.

RooS i Zooltar
zooltar@bpu.waw.pl
kruszk@sgh.waw.pl

Skoro jesteśmy już przy temacie Quake'a, to zdradzę Wam pewną tajemnicę poliszynela. Otóż sieć CNN uznaje Quake'a za jedno z dziesięciu najważniejszych wydarzeń w Internecie. Quake znalazł się na zasłużonym ósmym miejscu.

Teraz pora na listę:

Pierwszy od kogoś, kto ewidentnie wie, jak grać w Q.

„Dead Morning!

Właśnie czytam sobie styczniowego Gamblera... Cieszę się, że nie przegraliście w Quake'a na Gamblerdzie. Co do treningów, to zapraszam codziennie na 149.156.159.100 - można potrenować z krajową czołówką. Można też zjeżdżać na stronę YoonioRa, który jest Cjcem Chrzestnym siedziowego grindowania w Quake'a:

<http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake/>

Co do najbliższej Gambleriady, to może postawilibyście serwer Quake'a podpięty do internetu? Ci, którzy nie mogą przyjechać, mogliby pograć z Wami zdalnie...

Kill You Later!

Chulhuu alias Doktor Wycior

Na stronie YoonioRa byłem; rzeczywiście jest świetnie. Jak macie dostęp do Netu, to radzę Wam rzucić okiem...

Też się cieszymy, że nie przegraliście w Quake'a na Gamblerdzie. Mam nadzieję, że teraz też nie damy ciała. Mamy bardzo silną ekipę, a ja ćwiczę welkę z Botami.

Pomyśl z postawieniem serwera na Gamblerdzie jest doskonały... ale całkowicie nierealny. Po prostu na Torwarze jest tylko jedna linia telefoniczna. Paranoja. Jak nam się uda znaleźć sponsora, który pociągnie kable, to może...

Następny list porusza (poruszony już przeze mnie w G 12/97) temat poruszających gry, jakie jest Jedi Knight oraz krytykuje Klaka.

„Hej, Cześć, Czele!”

Już dawno miałem napisać do najwspanialszego klubu Gamblera (Club 3D - of course), jednak nie znalazłem na to czasu. Poczta tak daleko, znaczki w kiosku, a tu niespodzianka: dostałem modem i już mam wyjątkowo dużo czasu na pisanie listów. No dobra, koniec zalewania - przejdźmy do konkretów. („...”

W numerze 12/96 opisałem pazoogodnych Ciemnych Jedi. Czy to prawda, że Jedi Knight będzie tym dla Quake'a, czym Quake do Doom'a? Sam mam taką nadzieję, bo Quake niezbity mi się podoba. Taka sobie

grafika, cudowna muzyka, ale nie więcej. Nie czuje się lądki chęci zabijania „ciemni” ledwo widocznych na tle planszy. Quake jest zbyt ciemny, kolory są źle dobrane, wszystko jest brązowe albo żółte. Chociaż lepsze to niż granie w DN3D, gdzie „potwory” wyglądają jak animki (nie urażając Toma ani Jerzego). Kiedy i gdzie będzie dostępne demo Jedi Knight? Czekam na nie z niecierpliwością i przeszukuję Net w poszukiwaniu wszystkich wiadomości o JK. Znalazłem nawet adres, gdzie było odwołanie do dema JK, ale gdy weszłem do tego sie'a, przesyłem rozczarowanie. Dema nie ma i nic o nim nie wiadomo, a jak ktoś chce się czegoś dowiedzieć, to ma się pytać Lucas Arlow.

Club 3D jest potrzebny, must istnieć. Bez niego Gambler byłby pusty, czegoś by w Nim brakowało. Trzymaj się i nie daj się Alexowi zmieść z powierzchni Gamblera.

Nodes-Killer I

Rzeczywiście, jak JK już się ukaze, to narchi szumu. Niestety, nie jestem w stanie odpowiedzieć Ci, kiedy to będzie. Tego nie wie nawet sam dobry Fan Boog. Z nowymi produkcjami zawsze tak jest, że wszystko o nich wiadomo, ale samego produktu nikt oprócz twórców na oczy nie widział. A nawet jak ktoś widział screeny, to nie nie znaczy, bo zawsze może się zmienić koncepcja i efektem końcowym będzie coś zupełnie innego.

Co do oceny Quake'a to zupełnie się nie zgadzam. Q jest grą o dołującym, mrocznym nastroju i wygląda dokładnie tak zgłębion, jak powinien. Eeee... Mam nadzieję, że rozumiem moją głęboką myśl.

A na koniec wypowiedź na temat wyższości wicie czegoś nad wicie czym.

„Stary!

Trafieś w sedno z klubem gier 3D. Popieram inicjatywę towarzysza z całego serca! Parlia z Wami! Proponuję ranking:

1. Duke Nukem 3D (rutek! szczególnie z dodatkami Duke III). Dlaczego nie Quake? Ano w DN3D jest świetny klimat (czarny humor, szczególnie gadki Duke'a), więcej nieoczekiwanych miejsc (że wystarczy kanały wentylacyjne, jaskinie, dziury w ścianach), oraz - last but not least - chodzi na 486DX/100 w 640x480!!
2. Quake. No... bo... wygląda super... gra się dobrze, ale... nie mogę się do niego przekonać. Na początku człowiek czuje się, jakby dostał obuchem po głowie (grafika, dźwięk), ale potem robi się nudno... Podsumowując: zbyt zachowawczy - szkoda że ponieważ z ID nie poszli na większe ryzyko... No i trza mieć Pentium - a na to nie każdego stać!

Chris Polak

No tak. Rzeczywiście DN3D chodzi dobrze, nawet na nie najlepszym sprzęcie, ale niesiey - nowa gra 3D nie zadowoliła się takimi wynagrodzeniami. Quake jest pierwszym znakiem, że i w tej dziedzinie nadchodzi era Pentium. Przedaję ci półkę trzeba się będzie zapoznać w nową płytę, procak i te kilka megs RAM więcej, bo nie Wam nie podoba. Faktycznie Duke jest zabawniejszy od Quake'a, ale szczerze mówiąc jak gram w FFP, to wolę się bać niż głupio rachotać. Chociaż z drugiej strony, jak mam stanąć twarzą w łwar z niektórymi zrykami w DN3D, to wcale nie jest mi do śmiechu.

Zooltar



Wszystkim dziękuję za listy i życzenia świąteczno-noworoczne. Niestety, nie mam dla Was prezentu w postaci dodatkowej kolumny Gildii, ale to już naprawdę nie ode mnie zależy. Gdyby Gildia dostała dodatkową stronę, od razu zaczęłyby się niesieaki i mimo że RPG to gatunek gier o nieco przewyższających jakieś 3D czy symulatory, nie da się tego nikomu wytłumaczyć. Biedni ludzie, którzy uważają, iż RPG nie jest aż tak ciekawym ewolucji. Ale za to trafia do Rayu, bo Pismo mówi, że jest on dla ubogich duchem.

Pojawiają się czasem w Waszych listach pytania, jaką grę kupić? Często są to pytania od osób, które zabawę z RPG chciałyby dopiero rozpocząć. Postanowiłem więc podać moją, własną i prywatną listę przebojów, uwzględniając tylko gry dostępne w Polsce w legalnej dystrybucji (to bardzo zawęża pole działania, ale...). Tak więc radzę kupić: Lands of Lore (IFS Computer Group), Anvil of Dawn (Mirage), Albion (CD Projekt) i Stonekeep (CD Projekt). Zachodnie pisma umieszczają często listy gier dostępnych w sprzedaży wysyłkowej (wychodzi taniej niż w Polsce), jeżeli chcielibyście skorzystać z takiej opcji, to radzę zamówić: EoB część 1 i 2, serię Might and Magic (byłoby w Polsce firma Mirage będzie sprzedawać Might and Magic Trilogy) i Betrayal at Krondor. Na Internecie powinna być dostępna shareware'owa, świetna gra Yendorian Tales.

KONKURS

Odpowiedź na pytanie z numeru 1/97 brami, oczywiście: Mindak. To on jest głównym wrogiem gracza w Strongholdzie. A teraz następne pytania. Ponieważ cierpimy na ustawiczny brak miejsca, więc konkursy od tej pory składać się będą najwyżej z trzech (a nie jak dotąd sześciu) pytań.

1. Enlightened One to profesja osoby, która przyłącza się do drużyny w pewnej grze. Jakiej?
2. Warrior, Fighter, Gladiator, Paladin. Która z tych profesji możemy wybrać w grze Eye of the Beholder?
3. Ilu maksymalnie bohaterów możemy prowadzić w grze Might and Magic 3?

Nagroda jest zestaw lshu: Tillogy, ufundowany przez firmę Mirage.

LISTY

„O wszechmocny Erectusie Magnificusie

Ty, który potrafił za pomocą magii, farbek i pędzelka sprawić, aby na niebieskiej ścianie pojawiły się żółte kropczki. O wszechwiedzący magu, proszę do Ciebie zapytaniem pewnym, gdyż nie posiadam mocy takiej jak Ty, która umysły twórców gier RPG przenika [nieco skomplikowane, ale fajne - EM]. Od kilkunastu lat czytuje książki zakazane z cyklu fantasy. Wiem, że na podstawie kilku dzieł kronikarza wszechczasów, J.R.R. Tolkiena, powstało немало gier. Chciałbym dowiedzieć się, o potężny Erectusie, czy powstały jakieś gry na podstawie dzieł innych, mniej znanych kronikarzy takich, jak: David Eddings, Michael Moorcock, Andrzej Sapkowski i Andre Norton? Jeśli tak, to proszę Cię, abyś kilka tytułów wymieniał i napisał, na podstawie ksiąg którego kronikarza gra została zrobiona, albowiem to: „Ty jesteś tym, który posiada reputację człowieka potrafiącego przenosić góry. Ja jestem tylko małym pacholkiem. Rozweselał jedynie towarzystwo” - według IV księgi bezkresnego Mallorconu nazwanej przez kronikarza Eddingsa „Czarodziejska z Darshiry”...

Baldominik

Poruszyłeś bardzo istotny problem, nad którym sam często się zastanawiałem. Otóż scenarzyści gier role-playing w zasadzie w ogóle nie korzystają z wielkich dzieł fantasy. Próby z Tolkienem były zdecydowanie nieudane, a jeden Bethayal z Krondor widując powieści Feista czy Conan według Howarda nie czynią wosny. Czy pisarze bali się do tej pory łączyć swe nazwiska z tak „niepoważnym” gatunkiem, jakim są gry komputerowe czy też żądali zbyt dużych pieniędzy? A może obawiali się, że sens ich dzieł zostanie wypaczony lub zmieniony? Tрудно powiedzieć. Miałem okazję rozmawiać niedawno ze Stephenem Lawheadem (mówiąc sportywnie: językiem: druga liga amerykańska, czyli bardzo wysoko) i powiedział on, że absolutnie nie miałby nic przeciwko temu, żeby jego twórczość wykorzystano w grach komputerowych. I podejrzewam, że takie zdanie ma obecnie większość pisarzy. A czemu żadna z polskich firm nie zaproponowała Andrzejowi Sapkowskiemu stworzenia gry Wiedźmin, to pozostanie ich słodką tajemnicą. Lamezy, ot co.

DAGGERFALL

W poprzednim odcinku Gildii Alex tłumaczył, jak wieść w Daggerfallu życie wojownika. Dzisiaj przedstawię kilka swych połów dotyczących przede wszystkim stworzenia własnej profesji. Otóż przy wyborze zawodu

dla naszego herosa możemy skorzystać z opcji custom. Wybierzmy sobie jakąś silną rasę (np. Noi'd). Pojawi się spila cech (wszystkie na 50), których wartość możemy zmieniać dowolnie, ale tylko jednym kosztem drugich. Proponuję ustawić siłę i wytrzymałość na 75, zwinność i inteligencję na 70, szybkość na 80, siłę woli na 30, a szczęście i osobowość na 10. Teraz trzeba wybrać zdolności. Z pewnością do klasy primary musimy zaliczyć restoration. W primary lub major powinny też znaleźć się long blade, critical strike i dalsze kanony magiczne. Max hit points per level powinniśmy ustalić na 30, czyli najwyższą wartość. Teraz zauważymy, jak wysoko znalazła się czerwona kreska na wykresie (jej położenie oznacza, jak ciężko będzie naszemu bohaterowi osiągnąć następny poziom doświadczenia). Wchodzimy w opcję special advantages i wybieramy: increases magery +3 oraz expertise in long blade. Niestety, teraz trzeba wybrać special disadvantages. Z najmniej szkodliwych najlepiej wybrać critical weakness (potrzebne będą aż trzy, powiedzmy: disease, poison i paralysis) oraz forbidden material orich (w grze prawie nie spotykany) i forbidden shield buckler (bo to najgorszy typ tarczy). Z wykresu widzimy, że bohater będzie biecdo szybko zdobywał kolejne poziomy doświadczenia. To jeszcze jednak nie koniec kieowania. Możemy rozdysonować dodatkowe punkty (maksimum 14), a także skorzystać z opcji Re-roll. Przy odrobienie szczęścia i ciepłoci jesteśmy w stanie bardzo wysoko podbić wartości większości cech. W wypadku siły i wytrzymałości nie powinniśmy zejść poniżej 80, inteligencji - poniżej 80, a siły woli - poniżej 40. Oznajmujemy bohatera, który baidzo szybko stanie się praktycznie nie do ruszenia dla ogromnej większości potworów, a przy tym będzie mógł intensywnie korzystać z magii.

Czekaj na jeszcze rozwiązanie innych problemów. Otóż liczba punktów magii pochłanianych przez zaklęcie zależy od poziomu odpowiedniej zdolności. Na przykład: im wyższy poziom zdolności restoration, tym mniej punktów magii pochłania zaklęcie heal. Niestety, w Gildiach możemy szkołd zdolności tylko do momentu, aż osiągną wartość 50. Jest na to prosty sposób. W Gildii u człowieka sporządzającego czary, przygotowujemy najlalszy z możliwych czar typu heal. Ponieważ będzie on leczył zaledwie kilka HP (ale i zabier st zaledwie kilka Punktów Czarów) trzeba go często używać. A im częściej będziemy rzucać to zaklęcie, tym większa szansa, iż zdolność restoration osiągnie wyższy poziom.

Jeżeli w Gildii Magów osiągniemy odpowiednio wysoki status (twa to dość długo), będziemy mogli skorzystać z pomocy twórcy magicznych przedmiotów. Każde przedmiot na pewną bazową moc magiczną i na przykład zwykle spodnie nie staną się superatletaktem, bo po prostu nie mają odpowiedniej mocy. Jednak znajdziemy przedmioty, które mają spore możliwości przemiany w przedmioty magiczne. Będą to np. szlachetne kamienie. Udało mi się też znaleźć helm chroniący na +10 (podobno niemożliwe, bo nie ma takiego w grze - a jednak), który iównież miał bardzo wysoką bazową moc magiczną. Problem z twożeniem magicznych przedmiotów jest bardzo podobny do problemu kreowania postaci. Aby stworzyć wartościowy przedmiot, musimy obarczyć go pewnymi „kłatwami”. Zostawiam to już Waszej pomysłowości, ale zabawa jest niezła.

Serdecznie współczuję wszystkim, którzy w kramie Tamriel wybrali karierę wojownika nie umiejaciego stosować magii czy też alabo sobie z nią radzącemu. Nieodzwonna wydaje się znajomość chociaż podstawowych zaklęć, takich jak: Levitate (doskonale przy poznawaniu potędm, a także przy wchodzeniu i wychodzeniu z miasta w nocy), Water Breathing (obszary podwodne w lochach zawsze kryją skarby) czy Heal. Baidzo cieżko walczy się też z potworami posiadającymi zdolność paralizowania, jeżeli nie ma się czaru obronnego. Część misji wymaga otwarcia zamkniętych drzwi, a przełabianie ich mieczem lub otwarcie wytychem powoduje interwencję straży miejskiej. W tym wypadku zaklęcie pozwoli nam bez problemów włamać się do rezydencji. Zupelnie nieprzydatne są natomiast czary bojowe. Ogromna większość potworów swobodnie sobie z nimi radzi (save versus spell made). Jeżeli znajdziemy magiczny przedmiot posiadający zdolność absorpcji zaklęć, to radzę go przy sobie nosić. Wtedy większość czarów rzuconych przez wrogów będzie powodować wzrost liczby Punktów Czarów naszego bohatera.

To koniec Daggerfallowych opowieści na łamach Gildii. Wszystkich, których gra zafascynowała, zachęcam do przejżenia poświęconych jej site'ów na Internetie. A jest to kopalia wiadomości. Radzę też ściągnać z Internetu patche przygotowane przez Bethesda, ponieważ wejsji dostępne na rynku nie można ukończyć ze względu na ogromną liczbę błędów! W następnych odcinkach Gildii powrócimy m.in. do Waszego ideału RPG, bo przychodzi sporo listów na ten temat.

Zachęcam do wypełniania ankiety dotyczącej najlepszej RPG. Bieizcie przykład z EKG - ankiety do niego przychodzą nie stadami, a całymi hoidami. Ponieważ dotarło niewiele odpowiedzi, na razie wstrzymam się z drukowaniem wyników. Mogę tylko wyrazić zdziwienie, że kilka osób głosowało na Diabło - grę, która dopiero pojawiła się na rynku. Cóż, entuzjazm.

st. arcymag zastawowy Erectus Magnificus



W styczniowym wstępie do Tetetu Klubowi Sportowemu Gambler trochę się dostało. Na szczęście, narzekania na względnie niskie zainteresowanie wirtualnym sportem wpłynęły na Was mobilizując. Teraz KSG nie grozi już rozwiązanie. Materiałów jest dużo. Zaczęło od nadrabiania zaległości.

Wyniki plebiscytu KS Gamblera na Najlepszego Polskiego Piłkarza Roku 1996

Marek Citko (w roku 1998 grał w Widzewie Łódź) -

76 głosów (czyli 3 głosy na każdy dzień trwania plebiscytu).

Cezary Kucharski (Legia Warszawa) - 2 głosy.

Piotr Nowak (TSV 1810 Monachium), **Krzysztof Warzycha** (Panathinaikos Ateny), **Maciej Szczepny** (Legia W-wa, Widzew Łódź) i **Tomasz Łapiński** (Widzew Łódź) - po jednym głosie.

Kilka słów o lewosercu

Marek Citko, ur. 27 marca 1974 r., zaczął swoją karierę piłkarską we Wiśniku Białym, skąd przeniósł się do sąsiedniej Jagielonii. W Jagielonii 18 lutego 1992 r. zadebiutował w polskiej ekstraklasie. Do Widzewa Łódź trafił tuż przed sezonem 1995/96, i od razu z nowym klubem zdobył Mistrzostwo Polski. Jego bramki jesienią ubiegłego roku w Lidze Mistrzów i na Wembley w meczu eliminacyjnym Mistrzostw Świata zwróciły na niego uwagę milionów kibiców w Polsce, a przede wszystkim trenerów i menedżerów z najsilniejszych klubów piłkarskich Europy. Wyjść o podpis Marka na kontraktcie ciągle trwa. Najbliższe sfinalizowanie umowy był Blackburn Rovers (w styczniu), oferując za Polaka 4 mln funtów.

Za swoją postawę na zielonej murawie w ubiegłym roku Marek Citko został uznany „Odkryciem Roku 1996” przez tygodnik „Piłka Nożna”, „Piłkarzem Roku 1996” przez sportowych dziennikarzy „Tempa” i katowickiego „Sportu”, „Sportowcem Roku 1996” w plebiscycie Telewizji Polskiej S.A., a w prestiżowym plebiscycie „Przeglądu Sportowego” zajął 10 miejsce na liście najlepszych sportowców 1996 roku.

My, podobnie jak czytelnicy KS Gambler, też jesteśmy ofiarami Citkomanii i z satysfakcją podpisujemy się pod wynikami zorganizowanej przez nas zabawy.

A oto lista osób, którym oddanie w plebiscycie KSG głosu przyniosło największe profity:

1. **Dariusz Olszyci** z Pruszkowa otrzymuje grę **Striker '96** ufundowaną przez firmę **CD Projekt**.
2. **Tomasz Świdwiski** z Sopotu zostaje prenumeratorem Gamblera CD (kwiecień '97 - marzec '98).
3. **Rafał Polc** z Wałbrzycha otrzymuje roczną prenumeratę Gamblera. **przezi Alca i Krisloff**

Skrzynka kontaktowa

Tutaj znajdziecie adresy (pocztowe, e-mailowe) członków KS Gambler, pragnących korespondować z innymi członkami Klubu. Osoby, które chcą umieścić swoje dane w tej rubryce, muszą wyraźnie zaznaczyć swą chęć w korespondencji, tak jak to uczynili:

Krzysztof Krasnodębski, ul. Planetarna 7, 80-289 Gdańsk-Osowa.
Radosław Turniak, ul. Łódzka 40a bl. 10 m. 18, 97-300 Piotrków Trybunalski.

Jak Wam się podoba?

Taką nazwę będzie nosił nowy dział w Klubie Sportowym Gambler. Znajdą się w nim wszystkie Wasze - mijające dyskusje i polemizujące z nimi - wypowiedzi na temat sportu (przede wszystkim sportu na elektronicznych platformach od gry).

Mile widziane będą opisy ulubionej gry, z wytyśczeniem, co w niej jest takiego szczególnego i dlaczego wyróżnia się na tle innych. A jeśli jakeś rewolucyjny wydarzenie w świecie sportu (np. sprawa Bosmana, walki Andrzeja Cioły) zmusi Was do podzielenia się z KSG swoimi przemyśleniami na jego temat, to wydrukujcie je przemysłowo. Jest to reakcja Rady Klubu na Wasze listy, w których zaznaczacie, że chcielibyście przeczytać w KSG nie tylko o sporcie z komputerowego ekranu.

Na pierwszy ogień idzie FIFA '97. Napisać, co sądzicie na temat nowej gry - wydarzenia na komputerowym rynku. Sukces czy klęska?

Z niecierpliwością czekamy na kontrolwersyjne listy.

Taktyki zwycięstwa

Nadawca: Radosław Turniak
Gra: Kick Off '96
Producent: Anco
Dystrybutor: IPS Computer Group
Platforma: PC CD-ROM, Amiga (?)

1. Stawianie pułpek ofensywnej. (Włączona opcja offside!)
Najlepiej nadaje się do tego ustawienie 1-3-3-3. Komputer bardzo często przeprowadza akcje typu: bieg wzdłuż bocznej linii i dośrodkowanie na pole karne. Jeśli Ty w tym czasie przytrzymasz klawisz kierunku przeciwny do jego biegu, Twój

zawodnik ucieknie z pola karnego. Teraz każde dośrodkowanie komputera zakończy się spalonym. Uwaga! Komputer też potrafi zastosować tę sztuczkę.

2. Podania to klucz do sukcesu. Skuteczna akcja powinna składać się z czterech, pięciu podań i strzału. Wtedy zawodnik uderzający piłkę w światło bramki łatwiej znajduje czystą pozycję do oddania strzału. W dodatku zdarza się, że podaniem strzela się golem! Podajesz na pole karne przeciwnika, z jednej dwóch bocznych linii pola karnego, gdy jeden z Twoich zawodników stoi w bramce przeciwnika. Przy odbiorze szczęścia podanie trafia do piłkarza stojącego w bramce i go!
3. Rajdami przez całą długość boiska wiele nie zdziałasz. Prędzej czy później (lepiej później) ktoś odbierze Ci piłkę. Komputer często próbuje przejść całe boisko nie podając do nikogo, to znakomita okazja do odebrania mu piłki i rozpoczęcia kontrataku. Nigdy nie wślizguj się od tyłu! Faul murowany.
4. Ruty rożne. Najwięcej korzyści przynosi „rogał”. Na początku rzadko udaje się takie dośrodkowanie wykonać, ale po osiągnięciu wypsy siła murowana! Na dodatek, bramkarz często po przepłynięciu piłki za szybko ją wybija i piłka ląduje na klatce piersiowej jednego z naszych piłkarzy. Takich prezentów nie należy marnować.

5. Niezwykłe skuteczne są dobitki. Przy ustawieniu 1-3-3-3 po oddaniu celnego strzału bramkarz rzadko się i odbija piłkę. Kiedy już podnosi, piłka już jest w siatce za sprawą naszego napastnika. Dlatego zawsze któryś z naszych napastników powinien podać za strzałem. Pamiętaj, że wślizg jest najszybszym sposobem dobijania.

Konkursy

Sprostowanie do konkursu menedżerskiego z KSG 2/97

Zagubionym zawodnikom z numerem 11 był Demetrio Albertini. Przepraszam Wszystkich, którym brak tej informacji przeszkodził w ustaleniu optymalnej taktyki.

Konkurs imienia Screamera Drugiego

Każda dyscyplina sportu okazuje się emocjonująca, gdy organizowana jest impreza, w której rywalizują wszyscy najlepsi w tej dyscyplinie.

Konkurs imienia S2 jest taką imprezą dla wyjątków ze Screamera 2 i można go traktować jako nieoficjalne Mistrzostwa Polski w S2.

Zasady: Program S2 zapisuje przebieg Twoich najlepszych przejazdów w plikach rep?????rpi pod adresem S2REPLAYS. Przyślij pod adresem redakcji Gamblera dyskietki z zapisem Twoich najszybszych przejazdów wszystkich siedmiu tras (sześć + jedna dodatkowa). Sumę czasu Twoich przejazdów wszystkich torów porównamy z wynikami pozostałych uczestników konkursu. Najbardziej wszechstronny kierowca otrzyma główną nagrodę (Jaka? Na pewno wspaniała). W dodatku siedmiu najszybszych rajdowców na każdej z siedmiu tras otrzyma wartościowe nagrody-niespodzianki! Możnas więc przysłać i pojedyncze pliki.

Na Wasze save'y czekam do 31 kwietnia. Przed Wami wysiłkowe dwa miesiące.

Marcowy Krisloff

Sekcja hokeja na lodzie

Sekcję hokejową zaczynamy od jakiejś miłej informacji, iż nasz jedyny zawodnik w NHL, Mariusz Czerkawski, wstał był w związek małżeński ze znaną (jako „dziewczyna Bondy”) aktorką, panią Izabelą Skorpiono. Serdeczne życzenia dla młodej pary!

Tymczasem my, hokeiści wirtualni, zajmmy się tym razem grą NHL '97, najlepszą z hokejowych symulacji, bodaj najlepszą z gier sportowych roku 1996.

NHL Hockey we wcześniejszych wydaniach służył jako gra, w której nie ma pewnego sposobu na zdobycie gola. Skuteczność bramkarzy była zaskakująco wysoka, zdarzały się sytuacje, że najlepszym graczem po meczu był uznawany jeden bramkarz, a kolejnym - drugi. Sytuacja ta nieco się zmieniła. Zaczęliśmy walczyć, co, co naprawdę może WIELKIE pomóc.

Oto jeśli wychodzimy z krążkiem w sytuacji sum na sam, musimy jechać nie na bramkarza, ale tak, aby przejechać OROX bramki, w odległości ok. 1 metra od niej. Gdy już dojeżdżamy, oddajemy silny strzał pod bardzo ostrym kątem. Okazuje się, że w 70% przypadków nasz strzał trafia w szczególne między słupkiem a parkanami bramkarza, bądź też w parkany, odbija się od nich i wpada do siatki. To działa.

Druga rada, bardziej ogólna, to konsekwentne wykorzystywanie najmniejszych sytuacji, w których bramkarz jest zastąpiony. Warto próbować szalać między kilkoma obrońcami, zaskakujących strzałami, gdy jesteśmy odwrócony tyłem do bramki itd.

I na koniec ważna (o wartościach dydaktycznych) rada trzecia. Proponuję oglądać wszystkie strzelone przez nas i przez przeciwnika bramki na powtórki, z różnych ujęć kamery. W NHL '97 zmniejszono rolę przypadku. Jeśli przeciwnik strzelił bramkę, to pewnie wykorzystał nasz błąd (więc nie popamiętajmy go więcej!) lub zastosował jakąś ciekawą sztuczkę (więc spróbujmy ją powtórzyć).

Na tym kończę, licząc jednocześnie na listy z Waszymi receptami na zwycięstwo w wydanych ostatnio przez EA Sports grach sportowych: NBA Live '97, NHL Hockey '97 i FIFA Soccer '97.

Alex, Honorowy Prezes KS Gambler



Motto:
Wielki człowiek musi zdeptać na
swej drodze najeżden niewinny kwiat
i niejedną rzecz zburzyć.

Hegel

Nikt nawet w najemniejszych
marzeniach nie oczekiwał, że ogromna
część listów nadchodzących do
redakcji Gamblera będzie opatrzona
dopiskiem EKG. To wspaniale, że spodobał
Wam się pomyśl powołania tego
Klubu, ale nie ukrywam - Wasz entuzjazm kosztuje mnie sporo pracy (zwa-
szając przy zliczaniu głosów w ankietach i sprawdzaniu odpowiedzi konkurs-
owych). Z uwagi na tak dużą liczbę korespondentów nie będę w stanie
wymieniać nazwisk podoficerów i oficerów EKG ani podawać ich stopnia -
niedługo musielibyśmy poświęcać na to aż dwie kolumny, a mająca trochę
szkoda. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy do konkursów.

KONKURSY

Grę Command&Conquer, ufundowaną przez IPS Computer Group, otrzymuje
Michał Wolański z Nowego Glinika za zwycięstwo w konkursie z numeru
12/86.

Prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 1/97:

1. Pierwotorem H&M była gra King's Bounty.
2. W grze Cyberjudaś wcielasz się w postać przesydła USA.
3. Gra na ZX Spectrum, o którą chodziło, to Desert Rats.
4. W Covert Operations jest 8 misji dla NOD i 7 dla GDI.
5. Wojskami Kartaginy dowodził przeciwko Rzymowi w grze Hannibal.

Czas na następny konkurs, w którym nagrodą są gry **Warlords 2 Deluxe** i

Sim City.

1. Wymień dwie gry strategiczne, oparte na systemie AD&D.
2. Jaka gra przedstawia szlak wojny od Sumter do Appomattox?
3. Jak nazywa się statek, który strasze systemu Oriona w grze Master of Orion?
4. Jak brzmi tytuł gry, której bohaterami są Czarny i Biały?
5. Jak nazywa się doradca Paula Atrydy, zajmujący się szkoleniem Fremarów w grze Dune (imię i nazwisko)?

LISTY

Command&Conquer vs Warcraft 2

List chorążego Smosznego porównujący Warcraft 2 i Command&Conquer
narobił nieiego dymu. Odezwało się kilkanaście osób gorąco broniących
strategii rodem z firmy Blizzard. W tym odcinku EKG publikujemy trzy
wpowiedzi dotyczące tego tematu.

1. „W numerze 1/97 pojawiła się opinia, że Warcraft 2 jest w porównaniu z
C&C grą beznadziejną ze względu na mały stopień zróżnicowania misji i
typów jednostek. Uważam, że zarzuty te są w znacznej mierze niesłuszne.
2. Czary można i da się efektywnie wykorzystywać. Wyatracić ustawik
najmniejszą prędkość gry i trochę potrenować. Magowie znacznie
ułatwiają obronę - szczególnie przydatny jest czar Stow, a także
odpowiednio zastosowany Blizzard (np. w wąskim przejściu).
3. Jednostki ludzi i orków nie są co prawda zróżnicowane pod względem
podstawowych możliwości bojowych, ale ludnie i tak mają łatwiejsze
zadanie dzięki czarowi udrędlającego. Czara ten umożliwia np. nękanie
wroga atakami z powietrza i pozwala wygrać potyczki mimo licznej
przewagi orków. Orki, aby utrzymać stały poziom sił, muszą wciąż
produkować nowe jednostki.
4. Małą słabością scenariuszy w powodzeniem wynagradzają własne. Nie
zgadzam się tu z opinią o małych możliwościach edytora. Trzeba tylko
trochę pomyśleć. Dodam kilka rad do efektywnego wykorzystania
edytora.
5. Jeśli chcesz, aby komputerowy przeciwnik odpowiednio się rozwijał i
szczęśliwie atakował, daj mu wolną rękę. Zostaw miejsce pod budowę, zamiast
samemu stawiać budynki.
6. W celu odpowiadania ataku nie stawiaj przeciwnikowi robotników. W
przeciwym celu - stwórz ich ośmiu.
7. Efektywny atak przeciwnika z morza jest możliwy tylko wtedy, kiedy nie
wybudujesz mu Goblin Alchemista, inaczej będzie produkował głównie
jednostki podwodne.”

Krzysztof Goryca

11. „Do napisania tego listu zmusiły mnie wywody chorążego Krystiana.
Smoszny na temat Warcraft 2 i C&C. Mam obie gry i uważam, że WC 2
nie zasługuje na tak miedziastą krytykę. Za chwilę obalę trzy z czterech
tez postawionych przez chorążego Smosznego.

1. W poziomie grafiki nie ma różnic - w C&C jest bardziej realistyczna, w
WC 2 bardziej kolorowa i dokładniejsza. [A przy tym w wysokiej
rozdzielczości - gen.B.]
2. Stwierdzenie, że w WC2 nie można efektywnie wykorzystywać czarów, to
wielka bzdura. Czy pan chorąży widział czarną misję ludzi? Tam na
początku można przetrwać TYLKO dzięki czarowi Fireball miotanemu
przez dwóch magów. Inny przykład: przybijają dwie kaskaputy z
zamiarem przetrzeźwienia naszych oddziałów na statkę mięsna, lecz po
chwilu kręcą się bez celu w postaci magów, bezbronnych zwierzątek. W
poblizu czuwają dwaj magowie, którzy użyli czaru Polymorph.
3. W C&C misje są bardziej skomplikowane? Być może, lecz w WC2
występuje taka różnorodność jednostek, że misja nie musi być skompli-
kowana, aby była ciekawa. C&C skupia się na laktacje i sprytnych
posunięciach, WC2 na samym sposobie niszczenia. Na przykład, czy
można zestawić samolot dostawczy NOD-u z bazookowcami GDI? Nie. Za
to gityłami można spacyfikować dosłownie wszystko - od chłopka po
gromadę smoków. Oczywiście, z różnym rezultatem.
4. W mojej klasyfikacji stawiam C&C i WC2 ex aequo na pierwszym miejscu
wśród gier strategicznych.”

Jan Mazurek

- III. „Z całym szacunkiem, nie zgadzam się z chorążym Krystianem, który
zaznacza wyższość C&C nad WC2. Przypnij, że dla mnie WC2 jest grą
wszech czasów.”

1. Pomijając świętą grafikę - w WC2 utrzymany jest klimat strategicznej
bitwy, wzbogacenie w superów wybuchających przy zetknięciu się z
celem, magów rzucających różne czary, smoki i gryfy zjeżdżające ogniem
(kiedys to się czuło, że się walczy).
2. Jednostki wydają się być takie same, różnią się tylko wyglądem. Takie
wniośki wysnuwa gracz, który nie ma doświadczenia w boju. A np.
lucznik ma trochę dalszy zasięg niż topornik, ale topornik ma większą
siłę.
3. Sprawa następna to komplikacja misji. Nie będę krytykował C&C,
ponieważ rzeczywiście jest świetna. Misje są urozmaicone i gra nie nudzi
się, natomiast nie zgadzam się z poglądami na temat WC2. Wzięmy np.
dwie misje, polegające na doprowadzeniu kogoś do Circle of Power.
Pierwsza polega na doprowadzeniu czterech chłopów. Aby tego dokonać
musimy zbudować miasto, broniąc go jednocześnie przed klanem orków.
Gdy już jesteśmy gotowi i wysadzamy desant na brzeg, musimy zniszczyć
drugi klan. Teraz od chłopów dzieła nas góry. Jedyna droga - popłynąć
rzeką, uważając na stojące na brzegach Cannon Tower. W tym celu
musimy wybudować w górse rzekę Shipyard na zdobytej ziemi. Teraz
barką transportową płyniemy po uwięzionych. Zostało tylko przetranspo-
wować chłopów na drugi brzeg do Circle of Power. W innej misji na
początku mamy wojownika, którego musimy doprowadzić do kregu mocy
znajdującego się w wiosce przeciwnika. Najpierw musimy zniszczyć
wroga, a dopiero potem zająć się tym wojownikiem.

Moiż danie i C&C, i WC2 są świetne, ale większym zainteresowaniem
cieszy się WC2. Świadczą o tym ankietę i opinie ekspertów i czytelników w
zachodniej prasie komputerowej.”

Michał Bogudziński

Offensive

„Po przeczytaniu recenzji Offensive w numerze 11/96 Gamblera szarpnęto
mnie nieźle dziwko, ale pomyślałem: nic to. Lecz kiedy przeczytałem EKG w
numerze 12/96, postanowiłem napisać. Otóż w recenzji autorstwa (a!)Randoma
czytamy: „Rzuka się w oczy także pomyślny scenariusz. Nie musimy tutaj
niczego zbierać, nie możemy produkować...”, a w EKG: „Ta gra to jedno,
ogromne nieporozumienie: fałszywe sterowanie, mało urozmaicone misje, brak
opcji gospodarczych...”. No, sorry, ale ta gra jest o II wojnę światową, więc
długo byłoby wycinać drzewo, wydobywać złota czy przypisywać. Akcja gry
obejmuje lata 1944-46, więc dziwna byłaby opcja budowania fabryk. Bo Alianci
swoje mieli w Anglii i USA, a Niemcy w Rzeszy. Co do zbierania, to nie wiem,
czy żołnierze mają zbierać muszki na plażach Normandii, czy może bronić
zabitych Niemców, a może powinni plądrować francuskie miasteczka? Nie
chcę tu bronić tej gry, gdyż interese jest denny, a to, że nie ma opcji save, to
już dobitnie. Ale nie przedstawiamy do wszystkich gier szablonu C&C. Trzeba
uwzględnić realia, w których toczy się akcja. Czy przez to, że w Battleground:
Ardennes, Iron Cross, Panzer General nie ma opcji gospodarczych są one do
kitu?”

Tomasz Kopyra

Offensive jest grą tą i tu chyba między mną, (a!)Randomem i Autorem listu
nie ma specjalnej różnicy zdań. Zachodnia prasa również potrafiła
Offensive bardzo surowo. Ale zacytowałem ten list z uwagi na jedno, ważne
przeżalenie. A mianowicie, abyśmy pamiętali, że na C&C czy WC2 świat się nie
kończy. I jeśli gra trądzi inne reguły niż te, które znamy z produktów firm
Westwood czy Blizzard, to niekoniecznie nadaje się ona do kosza.

Warhammer - Shadow of the Horned Rat

- Wykorzystaj wszystkie oddziały mające możliwość ataku na odległość. Przed atakiem warto zmniejszyć wrogi oddział atakiem artylerii, magów czy luzniców.
- Korzystaj z magów, choćby po to, aby nie dać możliwości ataku wrogim kaptanom.
- Uwzględnij psychologię: krasnoludy nienawidzą wszystkich zielono skórych, atakuj więc nimi oddziały oków i goblinów. Podobnie Black Avengers - nienawidzą skavenów.
- Szarża kawalerii z flanki może odnieść piorunujący skutek, zwłaszcza jeśli przeciwnicy zajęci są walką.
- Przy artylerii zostaw na wszelki wypadek jeden oddział piechoty do obrony.
- Pamiętaj, że od liczby szeregów zależy „twardość” oddziałów.
- Staryj się atakować dwoma oddziałami (jeden oddział wroga). Jeżeli jeden z dwóch regimentów zostanie zniszczony, wrogiemu nie będą mieli możliwości rzucić się w pogoń za uciekającymi.
- Jeżeli Twój oddział zajęty walką, dobijaj uciekających wrogów salwami z broni miotanej. Nawet jeśli wyrażą to niewielkie szkody, utwierdzi cię w przekonaniu, że na pole bitwy nie warto wracać.
- Dbaj o doświadczonych oddziały i nie trać ich w boju, bo doświadczenia nie można kupić.
- Pamiętaj o finansach i nie rzucaj się do boju z całą armią, chyba że jest ważna dla fabuły.
- Duży problem mogą stanowić potwory, takie jak szesnurog czy giganci. Dobrym sposobem jest atak bronią miotaną i ewentualnie szarż kawalerii. Nie można dopuścić, aby stwor zaatakował, bo żołnierzom na pewno puszcza nerwy. Wtedy uciekną.
- Kiedy przeciwnik otrzymuje niebezpieczne warfrire throwery, starać się zniszczyć je z odległości, bowiem wzmiankowana broń robi duże BUM, gdy wybuchnie.
- Staryj się nie dopuścić do walki wręcz regimentów z bronią miotaną - jednocześnie starać się atakować (np. szarża kawalerii) także regimenty wroga.
- Do bitwy bierz tylko jednego, góra dwóch, magów. Dla innych nie starczya many.
- Magowie są słabi w walce wręcz, ale Celestial Wizard ma bardzo przydatny czar Azure Blades, który rzucony podczas szarży wroga potrafi przerobić go na siekacze.
- Pamiętaj, iż chowając swoje oddziały uniemożliwiasz zobaczenie ich przez wroga, co może Ci dać przyszłowego asa w rękawie.

Mojm zdaniem kuzki o ogromnym poziomie trudności gry były przesadzone. Szczególnie między nigdy nie miałem kontaktu z planszowym Warhammerem, a mimo to było tak strasznie. W przedostatniej bitwie nie straciłem żadnej jednostki, a w ostatniej dwie. Owszem, na początku było trudno, ale potem jest nieco łatwiej (szczególnie z artylerią). Dodam jeszcze, że nie używałem żadnych cheatów. Warhammer jest wspaniały!

Moja ukochana mawia: jeżeli ktoś mówi, że masz ogon, zlekceważ to. Ale jeżeli powiedzą to kilka osób, lepiej obejźnij się za siebie. Tak to jest z WotHR. Gra bardzo mi się nie podobała, ale skoro tyle osób twierdzi, iż jest doskonała (dziwne, że nie odbija się to w wynikach naszej ankiety), to chyba spróbuję zagrać raz jeszcze.

...

I. Składam na Wasze strategiczne ręce ten oto raport z gry po kablu. Od dłuższego już czasu przestała mnie zadowalać gra ze sztucznym intelektem jako przeciwnikiem. Komputerowy przeciwnik nie dość, że nie ma logicznej myślenia, umysłu (jak ja), to na dodatek postępuje w sposób bardzo łatwy do przewidzenia. Nudzi mnie, iż wiem, co po moim ruchu zrobi komputer. Od czasu, kiedy w jedną noc wygrałem kilka polityczek, zacząłem szukać bardziej inteligentnego przeciwnika. Mój wybór padł na sąsiada. Nie namyślał się długo zakupiłszy kabelek RS (20 metrów) i działa - połączyliśmy się przez okno. Gra z człowiekiem to nie tylko sposób na rozstrzygnięcie sporów, ale i niezła rozrywka. Co prawda po partycje aż mózg mi paruje, ale gdy wygram, czuję się wspaniale i wiem, że spełniłem swój obowiązek. A jak przegram (co też się zdarza) to wiem, że muszę popracować nad sobą, wymyślić coś nowego, niełupowego i zaskoczyć kumpła następnym razem. Przeglądamy jednak do samej rozgrywki. W tym miejscu pojawia się pierwsze „ale”. Niektóre gry strategiczne są na tyle źle skonstruowane, że atakujący ma co najmniej 10 razy mniejszą szansę wygrania. A co to za gra, gdy każdy siedzi pod swą bazą i czeka na ruch tego drugiego? Wyobraźmy sobie taką sytuację: gramy w C&C po atronie NOD, na wysokim poziomie zaawansowania. Mamy dwóch równoźdnych graczy, 10-więćających się podobnie. W bazie stawiamy 10 obelisków i dodatkowo jak najwięcej czołgów. Niech mi ktoś powie, co ten drugi ma teraz zrobić? Nie wszystkie gry mają takie wady, a jeśli nawet, to łatwo można je wykluczyć. Wystarczy dogadać się z przeciwnikiem w sprawie tego, co można, a czego nie można robić. Gram z obodem wroga (czyli z kolegą) już dość długo i wcale mnie to nie nudzi. Więc przeciwnie, rozgrywki coraz bardziej wciągają.

Dominik Wojnarowski

Gra z człowiekiem to rzecz jasna o wiele większe wyzwanie dla intelektu niż gra z komputerem. Głównie z powodu nieprzewidywalności zachowań drugiego gracza. Opowiadano mi o facie, który wykańczał wszystkich w C&C, a to w ten sposób, iż na początku sprzedawał CY, budował czołgi i ruszał na wroga. Taktyka miała jednak krótkie nogi, bo kiedy przeciwnicy zorientowali się, co jest grane, to pucili go w szarpetkach. A co do walki, nazywają ją pozycyjną, to normalnie, że łatwiej jest obrońcy niż atakowanemu. W końcu do czego służy własna baza (zamek itp.)? Poza tym, co z tego, że wróg siedzi w bazie, gdy można odciąć go od pół tiberum? W końcu zabraknie mu gotówki na budowanie nowych pojazdów w miejsce zniszczonych.

II. „Nie wiem, czy szanowny marszałek podzielił moje zdanie, ale rynek strategii szedł na psy. To co, że to chwila wychodzi nowe gry, jeżeli nie ma w nich niczego nowego, może przez dźwięki i grafiki. Tylko stanowią pierwowzory, ich sekwencje łatwo modyfikować, będąc powtórkami. Można tu podać szereg przykładów: Dune 2 kontra C&C, Warcraft kontra Warcraft 2, Battle Isle kontra Battleground: Ardennes. Kiedyś, kiedyś to były gry! Choćby History Line (pamiętam że nie przepisałem noce w walce z kumplem). Istota gier pozostaje taka sama. Zb. przeciwnika, obójcie się czy zrobisz to mieczem, armatą czy czołgiem. Ciągłe to samo. Podobnie z grami „budowniczymi”. Zmieniają się tylko budynki, a me sens gry. Choćby seria simów. Zbieta się na rzyganie, gdy słyszę o tych Farm, Tower, Town, Isle...

Kapral Romeł

Faktycznie, czasem się zdarza, że sequel nie jest tak dobry jak pierwowzór, ale przecież WC2 czy C&C, to nie tylko proste autoplagiaty z WC i Dune 2. Symy też łączy głównie nazwa i ci, co grają np. w Simleś bardzo to grę chwalili. Myślę, iż rynek strategii jest tak bogaty, że każdy jest w stanie wybrać coś dla siebie. Choć faktem jest, że często przychodzi nam na myśl: przecież gdzieś to już widziałem.

Mój spis kilkunastu gier strategicznych z numeru 12/96 opisał się czołżo z Waszymi protestami (coż za niesubordynacja!) dotyczącymi ocen poszczególnych gier, zwłaszcza Cywilizacji 2. Podtrzymuję jednak opinie, że to marna produkcja. Nad Cywilizacją spędziłem kilkadziesiąt (może więcej) godzin, druga część znudziła mi się po kilkunastu. To połączyny po jedynce, wzbogacano tylko grafiki i dźwięk. Command & Conquer dostał zaledwie 4 punkty a nie 5, za głupotę komputera związaną z nieumiejętnością niszczenia murów oraz możliwością doprowadzania do bazy wroga szereg własnych wieżyczek (też dzięki murom). W tym wypadku Warcraft 2 jest o wiele bardziej realistyczny.

Adamowi Kleczowskiemu za scenariusz do Heroes of Might & Magic 2. Zaczętem grać, mając stołec w Gdańsku (hmm, necromancer). Dlaczego jednak Pomorze to tereny pustynne? Co prawda, dawno tam nie byłem, może coś się zmieniło?

W ogromnej liczbie listów powtarza się prośba (czy wręcz żądanie) dotycząca powiększenia objętości EKO. Niestety, Wasz drogi generalissimus jest bezradny. Proponuję jednak wystąpić listy treści np. takiej: „Jako stały czytelnik Gamblera żądam powiększenia Elitarnego Klubu Generalów do czterech stron”. A listy wysyłać do redaktora naczelnego (Alex, jakby ktoś nie wiedział). Może zmasowany atak korespondencyjny coś da.

generalissimus Bócevac, Ukochane Stołce Wszystkich Żołnierzy

ODPOWIEDZI KONKURS EKG

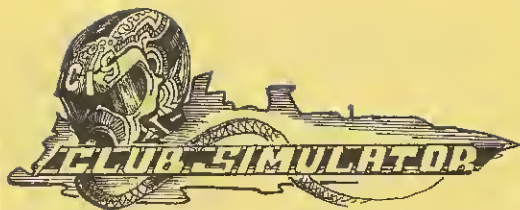
1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...

ANKIETA EKG

Imię i nazwisko

Adres

Ulubiona gra strategiczna



Witam. Mam nadzieję, że za oknem jest już ciepłutko (gdy piszę te słowa, jest ok. -15 stopni) i komputer cały jest skąpany w blasku słońca (ale mi się poetycko napisało, co?). Od razu wywalę Wam, co mi „nie leży”. Ruszyło się coś „w sprawie” w październiku i na początku listopada, a teraz znów sytuacja stała się krytyczna. Zero odpowiedzi na konkursy, prawie brak porad klubowych. Jedyny, na którego można liczyć, to pilot Nightman - w tej chwili jako jedyny regularnie coś przysyła. Ludzie, ruszcie tydzień, złapcie klawiaturę w dłonie i skrobniście parę słów. Ten Klub do ch... jest dla Was, a nie dla mnie. W końcu nikt nie napisał, czego oczekuje od Klubu i może dlatego zdecydowałem się przeprowadzić ankietę. Wypełnijcie ją i przysyłajcie. Klub dopasuje się do Waszych upodobań. Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z końcem marca. Wyniki ankiety zostaną podane w Klub Simulator.

To tyle głędzemia. „Nie już nie ma do dodania, poza zaśląd do czytanie”.

Ogłoszenie

Kupię dwulufową betoniarke samobieżną naprowadzaną radarowo. Mile widziany Brief i książka przeglądów. Pożyczana gwarancja.

młodszy beton E. Kolog

Rozwiązanie konkursu

W odcinku listopadowego Klubu zadełem tylko jedno pytanie. Niestety, czyżby nie nie grał w Falcona 3.0? Ludzie, zero odpowiedzi! Czyżby za trudne? W takim razie podam tylko, że tam na morzu stoi sobie... Godzille, zapewne zdającą zestawionej Japonii na pomoc. Teraz pozostaje mi tylko przemyśleć sens konkursów...

Za fajera

I znów głos ma pilot Nightman. Tym razem występuje w roli kierowcy. A rzecz dotyczy gry z pogranicza symulatorów, a nawet - powiedzielibyśmy - zięcznościówek, ale niech już siracę...

Scenariusz 2 to symulator raczej dziwny (patrz poprzednie zdanie - Z.K.). Niby prowadził się samochód, a nie można oprzeć się wrażeniu, że zamiast kół mamy płoty i ślizgamy się po lodzie. Sprawa staje się jasna, gdy przyjrzymy się bliżej naszemu pojazdowi: silnik połownej mocy, skrzynia biegów z rajdowymi przełożeniami, kierownica o małym stosunku obrotu tarczy do wychylenia kół i niskie zawieszenie. Czegoś więcej trzeba? Tylko netek mil drogi, pełnego baku paliwa i miękkiej poduszki na siedzeniu. Jednak, aby nie tylko jechać, ale także dojechać, przydałoby się trochę wiedzy teoretycznej.

Po pierwsze: im szybciej, tym lepiej (geniusz, panowie, prawdziwy geniusz - Z.K.). Gdy nieopatrnie pozwolimy się wypieścić w wyższość - jesteśmy ugotowani. NIE MA możliwości dogonienia komputerowych przeciwników! Samochody sterowane przez komputer to nie kumpel, który miłosiernie poczeka, aż go dogonimy, by dać nam równo (no, prawie...) szansę. Sprawa druga - skrzynia biegów. Tu chyba po raz pierwszy poleć automat. Przynajmniej na początku kariery jeźdźcy automatyczna skrzynia biegów jest najlepsza. „Manualka” może i daje lepszą kontrolę nad przyczepnością kół, ale ciągła zmiana biegów dla kierowcy-amatora jest zbyt

rozpraszająca. Po trzecie wręcz: hamulce. „Krzykacz 2” jest tu całkowitym zaprzeczeniem zasad, jakimi należy się kierować w życiu. W tej grze, aby dojechać do mety na pierwszej pozycji, NIE WOLNO zwalniać. Nawet minimalne zmniejszenie prędkości daje szansę przeciwnikom. Jedynym miejscem, gdzie należy użyć hamulca, jest bardzo ciasny zakręt, jednak wtedy hamulec nie służy do wyłączenia prędkości, a tylko do wyprowadzenia samochodu w łagodny (i koniecznie) kontrolowany poślizg. A jeśli jesteśmy już przy zakrętach, są dwa sposoby ich pokonywania. Mój ulubiony - łagodny - polega na delikatnym skróceniu kierownicy (to znaczy joysta) i pokonywaniu zakrętu bez zmiany prędkości i bez poślizgu. Drugi sposób, nieco trudniejszy i dający w rezultacie znaczną stratę prędkości, polega na przyhamowaniu przez zakręt i przeprowadzeniu samochodu przez wiraż poślizgiem. Tuż przed wyjściem z niego trzeba koniecznie zredukować bieg i dać po garach. Inaczej koła zamieniają się w brzoje i zaciągniemy niemiłobocze.

Na koniec jeszcze kilka drobnych uwag. Jeżeli to możliwe - rozwalajcie samochody swoich przeciwników. Dopuszczalne do „małego” korekcia jest również wiele polityczne. My spokojnie zbijamy się do mety, a konkurencja desperacko próbuje się zorientować, w którą stronę jechać. Zemotywowanych amatorów spojonych [no, ładnie - Z.K.] apoplejów i wythumionych tłumików wszystkich kierowców życzy,

Pilot Nightman

Problemy symulowane

Tenże, zgodnie z zapowiedzią, kilka słów ode mnie dla Lt. Gunmana. Oto jego pytania i nie tylko:

1. Kiedy będzie TOP GUN 2 (z Tomem, me się rozumieć)?
2. Mam nadzieję, że Odpowiedzialny pozbił wszystkie dodatkowe Instant Actiony i wpakuje je na CD.
3. Autorzy pochnianili trochę calligay w grze. Dlaczego filmowy Stinger nazwał się lerat Honda? Ha, a do tego a morda z charakterem leg'a dostała stery calligay Tolkiena! Poza tym: czy Hollywood był taki zły (tylko raz dostał w d...), że zamienili się miejscami z Wolfmanem?
4. Dlaczego jest cicho o RIO innych Tomców? W ogóle się w grze nie pojawiają. Jedyną rzeczą, którą wiem, jest to, że Stinger nie jest chyba w najlepszych stosunkach ze swoim (patrz: koniec w Mitemar).
5. W roli Raven mogliby zaangażować lepszą panienkę i dodeć jakąś scenkę z nią...

Odpowiedzi

1. Nie wiem, kiedy będzie, a nawet jeśli będzie, to i jak pewnie nie będzie Crusse'a.
2. Ja też mam taką nadzieję... Hej, Alex, jako rolnik indywidualny... eee... to nie ten tekst, jako przedstawiciel naczelnych w tej redakcji, zrób co liza...
3. Myślę, że autorzy nie chcieli (bądź nie mogli) opierać się w 100% na filmie i musieli trochę namieszać. Choć rzeczywiście dla wszystkich byłoby lepiej, gdyby posłali zostawili w spokoju. A ten, jak mu tam, „Święte drzewko” rzeczywiście nie był taki zły...
4. Zadaniem RIO jest obsługa radaru, a nie chizaniecie głupol w eterze. Jak pilot gada głupol, to ktoś musi mieć oczy otwarte i patrzeć, czy M&G-i nie dobiegają się im do tyłka.
5. Zdecydowanie w roli Raven mogliby wystąpić panienka, na którą rzeczywiście można by było popatrzeć, e co do scenki... To symulator samolotu, Panie Kochany, a nie Virtual Sexuality, co nie znaczy, że jestem proti.

Podsumowanie

Na koniec jeszcze raz proszę o wypełnienie ankiety. Za miesiąc jeszcze trochę o Silent Hunterze i rozwiązaniu konkursu ze stycznia.

Aha, przypomniał mi się. Tym razem uwaga dla kolegi Kris-Toffa. Kiedy i gdzie będzie „Seksja Zwiok”? Do tej tobyśm coś nasmarował (może i ze dwieście kilo porad). Do swidania!

col. Zgred Killer

Turniej Rally Championship

UWAGA! UWAGA! UWAGA! My, colonel Zgred Killer z własnej nieprzymuszonej woli i wielkiej dla Was łaskawości ogłaszamy nabór chętnych do sprawdzenia się „za fajera” na forum publicznym. Nie kolejnej, czwartej już Gambleriadzie zostanie rozegrany rajd Gamblera, nie wilczający się co prawda do klasyfikacji generalnej, ale będący bardzo pięknym wyścigiem z wieloma wartościowymi nagrodami, (łącznie z 10-minutowym podziwianiem mnie, polaczonym ze wznoszeniem odpowiedzi okrzyków wyrażających uwielbienie dla Club Simulatora i jego wspaniałego dowódcy). Chętni muszą po prostu wypełnić kupon z kolumny 30 i wysłać go do redakcji najpóźniej do 15 kwietnia 1997. Wylosowanym uczestnikom prześlemy zaproszenia.

podpisano: col. Zgred Killer

Club Simulator ANKIETA © Zgred Killer 1997

1. Czy uważasz, że ilość zajmowanego miejsca na lamach jest:
☐ Za mała.
☐ W sam raz.
☐ Za duża.
2. Czy odpowiada Ci obecna formuła Club Simulatora? Z podziałami na poszczególne typy symulatorów, samoloty, samochody, gabinety, biuro itd. z głównym naciskiem na materiały zawarte w listach od czytelników?
☐ Tak, jest dobra. Powinna zostać bez zmian.
☐ Jest dobra, ale przydałoby się drobne, kosmetyczne zmiany. Oto moje uwagi:
☐ Formuła Klubu jest bardzo zła. Proponuję zmienić ją w następujący sposób:
3. Klub powinien:
☐ Zostać na złotych słoneczkach.
☐ Wzorem dzieła konala (na przykład), zostać przeniesiony na „normalne strony” i być ilustrowany scenami.



CHRONOMASTER - CZ. 2 (PC CD-ROM)

Cahal

Leć na Glitter. Pogadaj z wiedźmą. Odpowiedz: „Avalon Greer keeps...”, a nauczy Cię czaru animacji. Idź do jej chaty. Przed wejściem podnieś garść ziemi, konewkę i wiadro. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Weź nót i muszlę. Nalej wody z wiadra do konewki - woda z konewki oblił kota. Weź zielone i niebieskie książki oraz pergamin i przeczytaj wszystko. Użyj wiadła, aby nabrać trochę zawartości kota. Użyj resonance traser. Wyjdź do ogrodu. Nożem obetni wiszący wosk.

Poleć na planecie Glass do Temple. Podnieś pióro. Młinciom powiedz prawdę. Naucz Cię czaru władzy. Wejdź do klasztoru, porozmawiaj z najwyższym kapłanem i ukleknij. Użyj na fokusem pergaminu, aktywny czas zastanów na Fenikse. Połącz pióro na ołtarzu i porozmawiaj z Feniksem. Zabierz pobogosławione pióro. Ustaw resonance traser.

Poleć na Gem do Pine Forest. Użyj magicznego fokusa na posąg jednoroga. Ustaw resonance traser. Idź na lewo. Pogadaj z diavkami, wymień się czarami lak, aby mieć ich co najmniej 10, weź kryształ z choinki.

Poleć na Forge. Daj krasnoludowi wiadro, a otrzymasz kłak. Weź lampę. W kopalniach zejść na dół. W sałi tronowej odłup trochę skały z lewego filaru. Porozmawiaj z królem krasnoludów i użyj resonance traser. Użyj magicznego fokusa na sobie i wypowiadaj słowa: „Shining Smooth, Shining Bright, Worked by Fire, Heart of Light”. Wymień skaner (traser) na „bąbelkową różdżkę” (bubble wand).

Poleć na Gem do wulkanu. Użyj młotka na kryształach i polaktyj go fokusem. Na oko zrzuć czar SLEEP. Użyj fokusa na piórze, zacznij oko jeszcze raz i weź go. Wykorzystaj różdżkę na sobie. Podnieś ze stolika kwiat, a dzweczyna się obudzi. Daj jej oko. Otwórz drzwi i udaj się do jester.

Leć na Glass do Tower of Avalon Greer. Wejdź do wieży. Avalonowi powiedz o sercu i zabierz je. Zapoznaj się z treścią listów. Poleć do wiedźmy. W jej ogrodzie zasadź różę i podlej wodą z konewki. Wyciągnij nasiono, przelnij je nożem i potocz młotkiem, a następnie zasadź. Za pomocą śrubokrętu wyciągnij ze środka kryształ. Ślucz go młotkiem. Pod kocem podłóż kłode i przynieś łychę. Zapal kłode za pomocą pióra. Wlej wody do kotła. Podnieś z ziemi niedopełek i wrzuć do kotła. Użyj minierału z kopalni na piórze i potem potrać go fokusem. Rzuć czar na kocół. Wypść do niego garść ziemi, zamieszaj, dodaj kryształ, zamieszaj i wypij.

Veidra

Weź wielką liść, Użyj zakrzywacza rzeczywistości na wielkiej roślinie. Porozmawiaj, z kim się da. W trakcie konwersacji zostaniesz okradziony. Wybierz opcję „upić” i pozbierz przedmioty. Popatrz w krzaczkę i porozmawiaj z sobowtorem. Zbierz wszystkie sadzonki, z wyjątkiem Nieśmiała. Zmieszaj otrzymane owoce i użyj na nich młotkiem. Wejdź do dzuny. Posadź owoc umierającego drzewa i zbierz liście z nowego drzewa. Użyj owoc na obszycie. Polem użyj owoców na skałę, aby otrzymać mikaturę, którą należy zjeść. Użyj zakrzywacza rzeczywistości i porozmawiaj z nobliwą rośliną.

Poleć na planetoidę. Ustaw resonance traser.

Poleć do nowej lokacji - Overgrown Area. Podnieś bulbę, a z psianka zabierz kilka igieł. Użyj ich na bulbie. Popchnij psiankę, aby go oczyścić i użyj na nim bulby z igłami. Walnij w to dwa razy młotkiem. Otworzyła się droga do siedmiu pokoi.

Pokój z błaszkami - wybierz „reason” i „Joan”. Użyj chwytacza snów na odbiciu w lustrze. Polem otwórz zwierciadło. Weź apłeczkę i syrop.

Pokój z obrazami - zdejmij obraz i wyjmij se ściągany gwóźdź. Porozmawiaj z Merwindem, ale nie oddawaj mu zakrzywacza rzeczywistości. Otwórz drugie drzwi na lewo. Użyj obrazu na jedynej wolnej ścianie i weź słojeń z innego obrazu. Za ognistym dywanikiem są drzwi. Otwórz lewe, polem prawe i przejdź przez nie.

Pokój z ogrodem - podnieś liść i pyłek. Zejdź na dół ekranu.

Pokój z oczami - posyp oczy pyłkiem. Weź wszystko, co się da. Przeseń lodówkę. Rozkręć motor. Znowu popchnij. Weź miaskę i nożyce. Otwórz zamrażarkę i opróżnij.

Pokój z chłopcem - rozbij młotkiem lustro i podnieś odłamek. Użyj zakrzywacza rzeczywistości i podaruj chłopcu lo, co było w zamrażarce.

Pokój ze skrzynką - skrzynkę trzeba otworzyć, zamknąć, popchnąć, otworzyć i przeczytać list. Listów z podłogi użyj na papierze, a papieru na kopercie. Kopertę włóż do skrzynki. Skrzynkę zamknij, popchnij dwa razy, otwórz... i nie zdziw się. Gdy będziesz wychodził, zabierz talikę i zanies chłopcu.

Pokój z ogrodem - obetni rośliny nożycami i zrzuć je pszczółkom. Użyj PDA na grabiach. Zgrab liście i zabierz jeden. Używając magnesu wyciągnij z wody ryło. Przy odpowiedniej kombinacji - za pomocą ryła, skały, drzewa i młotka otrzymasz nasłany stopień.

Pokój z małemiastami - pogadaj z nimi. Złap złotą rybę, gdy jest w zasięgu Twoich dłoń. Znowu porozmawiaj. Daj im łódkę zrobioną z miski, młodziu z łódki i liścia.

Pokój z ogrodem - użyj zakrzywacza na stole. Połóż na stole liść.

Pokój z obrazami - utóń siedem stopni tak, aby można było skorzystać z niedosłownego wejścia.

Pokój z zegarem - podnieś gałązkę i oczelzryj ją na pył młotkiem. Na wszystkich zegarach ustaw 6:00 na cyfrowym - dzięki PDA, na wodnym - wymiując i wkładając jego górna część. Pozostałe zegary ustawia się, pochając je, Big Bena trzeba najpierw otworzyć. Na zegarze z kukłką użyj zakrzywacza. Weź kukłkę. Zdejmij pokrywę zegara wodnego. Rozbij klepsydrę młotkiem. Piasek i pył wspan do pokrywy, otwór starodawnego zegar śrubokrętem i „poczestuj” go zawartością Big Bena. Do zegara wodnego wrzuć kukłkę. Pchnij klepsydrę. Wbij gwóźdź w pokrywę. Cyfrowy zegar musisz ułaniuchomić śrubokrętem. Do wyjścia z tego domu wariarów nie musisz chyba namawiać.

Podnieśnią skale ciałną do wody. To, co znajdziesz w krzakach, pomoże Ci przedostać się na drugą stronę.

Dyce

Rozkręć panele śrubokrętem. Łączą polaktyj PDA, a manipulatora częstotliwości użyj na kontrolizę windy. Kluczem do rozwiązania zagadki jest odpowiednie skrojanie par tych samych znaków. Na pytanie Milo odpowiedź: „PLAN”. Rozkręć panele, użyj manipulatora FM na panelu obok Detera, a polem na swoim. Pociągnij zielony pociągacz. Naciśnij przycisk uaktywniający, ustaw go na 3 i naciśnij drugi przycisk. Aresztuj Detera.

Leć do sklepu w mieście. Pogadaj z robotem i chirurgiem. Weź kartę biblioteczną i pokaż ją robotowi. Żeby zostać pomocnikiem chirurga, pokaż mu kłak. Wybierz spośród instrumenłów element JS i podaj mu. Porozmawiaj z konowatem raz jeszcze, a potem użyj na nim PDA. Przesażką polemnik znajdujący się na zewnątrz - znajdziesz świeży mózg i rękę. Z półki zdejmij mechaniczne ramie. Porozmawiaj raz jeszcze. Użyj PDA na panelach słonecznych, a panele z kolei na drzwiach. Wejdź w korytarz, otwórz lewe drzwi. Weź indyki i winogrona. Popchnij kufel i podnieś kartę. Conij się i wybierz prawe drzwi. Zabierz fragment biletu. Uruchom telewizor za pomocą manipulatora FM. Użyj śrubokrętu na panelu i plicie kontrolnej, że osłania, zabierz. W innej części korytarza odszukaj drzwi, do których pasuje karta. Za nimi spotkasz Meriwinda, pogadaj z nim. Za pomocą młotka zdobądź kamerton i łożlucz nim teleskop. Otwórz okno. Weź unoczącą się obok pana M. cegłę. Otwórz „Jack-In-The-Box”, wyjmij okulary i stłucz je cegłą. Za oknem znajdziesz potwora. Pod poduszka, w pokoju z TV, jest moneta. W aukmencie obok Meriwinda kup za nią oko. Używając jednego z narzędzi zabianych chirurgowi zdobądź grzyba-wtyczkę. Popatrz do dziury, weź kartę i liść. Udaj się do jeszcze nie otwieranych drzwi i skorzystaj z nowej karty. Rozkręć nogę iobota i umieść w niej płytę kontrolną. Idź na korytarz i rozkręć głowę robota. Robot „otwórz” drzwi do pokoju Dwistoia. Wybierz „bluff” i użyj na nim flesu. Podnieś popuszte PDA. Bestię nakarm indykami. Weź nasłany część biletu i połącz z pierwszą.

Poleć do Docks Casino. Wybierz lewą diod Alahry. Robotowi daj gątkę oczną. Użyj biletu na sprzedawcę. Idź na lewo. Przekup Selene, aby eskortowała Cię do O'Ryana. Pogadaj z Milo i wybierz drugą opcję planu. Wewnątrz użyj PDA na planecie. Ustaw resonance traser. Użyj manipulatora FM na czerwonym fragmencie kni. Użyj młotka na balerii.

Tymoteo



rozwiązania

DIABLO (PC CD-ROM)

Zlecenia i zagadki

Uwaga: część przedstawionych tu zagadek i zleceń może nie występować w scenariuszu, w który grasz. Mogą też pojawić się inne, nie wymienione.

Butcher

Ten demon, ubrony w potężny żrądniki tasek, chowa się na drugim poziomie lochów. O jego zabicie i pomazczenie tych, którzy zginęli z jego ręki, poprosi ranny męczennica pod białą katedrą. Jeżeli iannego tam nie ma, to znaczy, że w danym scenariuszu zadanie nie występuje. Butcher jest zamknięty w kwadratowej salce i nie wyjdzie z niej, dopóki nie otworzysz drzwi. Najlepiej sobie z nim poradzą mag i łucznik. Butcher jest bowiem głupi i jeżeli uciekniesz przed nim za przejęcie ogrodzone kratami, stanie w miejscu i da się ustalić, mimo że obok ma otwarte drzwi. Gorzej wygląda sprawa z wojownikiem. Aby załazić Butchera powinien mieć jakąś miarę przyzwrotności zbroje, a w garści solidny miecz czy łopót. I leżące mikstury. Po zabiciu Bulchera dostajemy jego broń - wojownikowi przyda się na jakiś czas, pozwolili bohaterowie mogą ją sprzedać.

Zatula Studnia

O tym problemie opowie karczmarz. Zatruto jedyne źródło wody w wiosce. Aby rozwiązać problem, trzeba się udać na 2. poziom. Znajduje się tam Dark Passage prowadzący do malej lokacji. Gdy uda się zabić wszystkie potwory, misa zostaje wypełniona, a woda zmienia kolor z jadowicie zielonego na niebieski.

Szydła ławny

Właścicielowi ławny ukradziono szydło. Znajduje się on w skrzyni na czwartym poziomie i jest straszony przez kilku overlordów. Najczęściej jednak szydło kaze CI odnaleźć nie karczmarz, ale szef małych, niebieskich paskudziw.

Oddanie im sztydu, kiedy uważają za magiczny talizman, to jedyny sposób, aby otworzyć się przejście na piąty poziom. W zamian za przyszłą niebieską połowę zaakują Cię całym śladem. Koniecznie śląc w drzwiach i zabijaj je po kolei, gdy będą próbowały wychodzić. Gdy kierowałem magiem, wpuszciliem im do środka Ścianę Ognia. Bawili się dobrze, sądząc po ich krzykach. Jeżeli oddałeś sztyd karczarzowi, przejście na piąty poziom otwiera się automatycznie (horda połówek jednak obecna), a nagrodą za odzyskanie sztydu jest hełm (beznadziejny, sprzedac).

Król Leoric

Król został opętany przez Diabła i po śmierci również nie może zaznać spokoju. Wejście do jego siedziby znajduje się na trzecim poziomie. Siedziby strażę dość spora grupa szkieletonów, w tym łuczniczków. Najgroźniejszy jest jednak sam król, mający zdolność wskrzeszania swoich podwładnych. Ta sytuacja ma jednak dobre strony. Gdy kierowałem łuczniczką - stałem przed królem, który wskrzeszał szkieletona. Ja go zabijałem, król wskrzeszał. Bawiliśmy się w ten sposób przez jakieś „pięćdziesiąt szkieletonów”.

W siedzibie Leorica, w komnatach z drzwiami otwieranymi przez dźwignię, ukryte są bardzo cenne artefakty. Po zniszczeniu czterech szkieletonowych kluczyków uzyskujemy dostęp do ukrytej komnaty. Sam Leoric nosi koronę, którą możemy sprzedać za przywołanie pieniędzy. Jeżeli Twój scenariusz nie przewidział walki z Leoricem (chud zjadła się to bardzo rzadko), zacznij nową grę - szkoda tych cennych przedmiotów.

Meteorcy

Opowie Ci o nim Griswold. Meteorcy znajdują się na pierwszym poziomie Kalskumb (czyli poziomie piątym gry). Nie sposób go ominąć, bo jest mocno wyeksponowany. Za przywołanie meteorcy otrzymasz przydatny pierścień.

Szalony mag

W bibliotece jest mag. Gdy odezwiesz się do niego, ofiaruje Ci książkę. Jeśli jednak spróbujesz zdobyć nasklepą, sięgając do szafy - zaskakuje. Ma umiejętność wysyłania kul ognistych oraz teleportacji. Zarówno mag, jak i łuczniczka są w stanie wymienić z nim ciosy i wygrać. Trochę gorzej radzi sobie wojownik, bo mag przed nim ucieka i alakuje znowu z bezpiecznej odległości.

Bone Chamber

Jeśli lo dodatkowa lokacja, do której wejście znajduje się na poziomie szóstym. W Bone Chamber można zebrać kilka magicznych przedmiotów oraz nauczyć się czaru Guardian (czar, co prawda, bezużyteczny, ale...). Główna komnata jest po prostu po brzozy wypchnięta szkieletonami. Słuszny mądry sposób: stajemy w drzwiach i po kolei rąbamy wychodzące szkieletony. Mag może sobie oczywiście pozwolić na coś bardziej spektakularnego.

Zbroja

Na poziomie siódmym mamy okazję zdobyć bardzo przydatny pancerz (-3 damage, +10 Vitality). Wylasczyć zebrać trzy czerwone kamienie i umieścić je na piedestale. Gdy znajdziemy pierwszy kamień, otworzy się przejście do drugiego, drugi da nam dostęp do trzeciego, a trzeci pozwoli już dojść do zbroi. Tużaj będziemy musieli się zmierzyć z rożniami-osiłkami - alakuje z rozpędu są bardzo groźne.

Rycerz Lachdanan

Na poziomie czternastym znajdziemy rycerza króla Leorica (może być trudno go zobaczyć). Jako najbardziej chętny z herosów kłóśtwa, jest jeszcze w stanie opierać się złu. Ale niedługo. Polrzebuje więc trochę eliksiru, aby odejść i uwolnić się od kłóty. Eliksir jest na piętnastym poziomie. Temu, kto wypelni jego próbę, Lachdanan ofiaruje swój hełm. To rewelacyjny przedmiot, ale ma jedną wadę: zmniejsza zasięg widzenia o 20%.

Diabło

Pokonanie demona jest oczywiście celem gry i w momencie jego śmierci nasza przygoda kończy się. Jednak, aby dojść do siedziby Diabła, musimy najpierw rozprawić się z Lazarusem. Na piętnastym poziomie znajdziemy różdżkę arcybiskupa, a w wiadomościach nowe wiadomości. Pojawi się teleport (w odróżnieniu od łworzonych przez czar Town Portal jest czerwony), który przeniesie nas do siedziby Lazarusa. Stojąc w magicznych kręgach musimy dwukrotnie przeczytać książkę. Potem trzeba wrócić do punktu wyjścia. Gdy wkroczymy na krag, znajdziemy się przed Lazarusem. Jego obetawę stancuwa mag i ulepszona wersja sukuba (a za rogiem czai się jeszcze spora grupa lich stworzeń). Kiedy kierujemy łuczniczką lub magiem musimy walczyć jak najszybciej (najlepiej w trakcie trwania przemowy Lazarusa) i zająć się walką na dystans. Kiedy naszym bohaterem jest wojownik, laktakia jest już pośia jak cios miecza.

Pokonaniu Lazarusa wstępujemy na poziom ostatni. Tam, otoczony gronem magów i rycerzy, przebywa Diabło. Walka na osłanym poziomie jest męcząca, gdyż liczba wrogów sięga chyba setki (a może nawet przekroczą). W dużej części są to magowie ze zdolnościami teleportacji, co dodatkowo utrudnia walkę. Niestety, aby dostać się do Diabła, trzeba najpierw poradzić sobie z obsługą, gdyż chroni ona miejsca, w których znajdują się dźwignie otwierające drogę do naczelnego demona. Sam Diabło ma przeróżny wygląd i dysponuje niezłą siłą ognia (dostawia!). Sposób na jego pokonanie jest jednak bardzo prosty: podobnie do demona i lica, nie wiesz, kłując w odpowiedniej chwili napór zdławiający (full healing, koniecznie). Przy piątą, szóstej butelce Diabło powinien paść (mimo że nie pije).

Jacek Piskara



GENE MACHINE (PC CD-ROM)

Opuść dworzec. Wejść do dorozki. Udać się do domu. Zabrać gazetę i pudełko na cygara z salcna, list z przedpokoju, whisky i syrop z pokoju Mossopca i klucz z wypinali. Z biblioteki weź figurkę. Polem otwór szufladę biurka.

przeszukaj ją i wyjmij akt własności domu. Wypytaj służącego o osoby z kłępską reputacją. Przeczytaj list. Z portfela wyjmij wizytówkę, pieniądze i kartę członka klubu. Przeczytaj, do jakiego klubu należysz. Otwórz pudełko na cygara. Wsiądź ponownie do dorozki. Jedź na dworzec. Zapytaj chłopaka, co ma do sprzedania. Daj mu kilka drobnych za ostatni „Przegląd Sportowy”.

Jedź do klubu. Spróbuj porozmawiać z hrabią. Wyjść do holu. Dojść lokajowi do kieliszka syropu i kas mu obsłużyć hrabiego. Podnieść labakierę. Zmieszać whisky z labaką. Przywołaj się ze znajomymi z klubu. Złóż im finansową propozycję. Niech to będzie udział w firmie czarującej statki. Polem zaproponuj zakład. Musisz przysłać na niedorzeczna sławkę. Spróbuj się złożyć, że w tygodniu dołrzesz do wyspy Dinseyra. Na chwilę daj łowarzyskom zakupioną gazetę, aby ostatecznie założyć się o wynik najbliższego wyścigu. Na koniec daj im akt własności domu - musisz coś postawić. Podnieść wizytówkę.

Jedź do narezczonej. Przed jej domem zerwij kwiatkę. Wejść do ogrodu. Poproś Mirabelle o zwrot zaczynowego pierścienia. Spytaj, czy mógłbyś coś dla niej zrobić. Wejść do domu i kas służącą zrobić herbatę. Wyjść na chwilę, po czym wróć i zabierz herbatę, a ciastko ze stołu echował o pudełko na cygara. Jedź do domu. Daj kocurowi powachad kwiatek. Weź mysz. Jedź do Królewskiego Instytutu Nauk. Gościowi, który przy wejściu będzie robił trudności, daj figurkę. Weź kartę do komputera. Jedź do domu. Daj kocu kartę. Wróć do Instytutu. Wsuń kartę w szczelinę. Pojeżdż do domu profesora. Wejść do laboratorium. Weź pilota i viriol. Spróbuj obie rzeczy dać profesorowi. Jedź do doków. Szefa poru wypytaj o wszystkie marynarskie legendy, jakie w tej chwili przychodzą Ci do głowy. Jedź do pałacu. Spróbuj tam wejść. Daj strażnikowi wizytówkę hrabiego. Proś królową o pozwolenie wypłynięcia z portu oraz błogosławieństwo. Dostaniesz dwa pisma.

Udać się do karczm. Wejść do środka. Pierwszego (od drzwi) gościa zagadnij i użyć mu swojej chudeczki. Następnie wytrzyj w nią filiżankę z herbatą. Poproś barmana o obiad. Gdy spyta, jaką właściwie pracę wykonujesz, przyznaj, że w zasadzie nie wiesz, jak na to pytanie odpowiedzieć. Spytaj, co pija prawdziwi mężczyźni, a następnie wypij lo, co poda. Ponownie poproś o obiad. Schowaj zawiązki i idź naprzeciwko, do domu publicznego. Gdy spróbujesz wejść na górę, mamulka będzie się stawiać. Pokaż jej list polecający od królowej. Panię, którą spotkasz w środku, zapytaj o jej kamerę. Wytkumacz, że jesteś producentem filmowym. Wówczas pożycz Ci ją.

Jedź do Mirabelle. Daj jej herbatę i mysz. Podnieś pierścienie. Wróć do karczm. Wejść do baru, opuść go litym wyścigiem. Zamień słowo z podejrzanym wyglądającym typem. Daj mu kolejno: pierścienie, szarą gazetę i nowy magazyn. Wyjść przed bar i natychmiast wejść z powrotem. Podnieś gazetę. Jedź do klubu i daj lordom sprzątanym magazyn.

Jedź do doków. Porowemu pokaz zezwolenie na wypłynięcie z portu. Spytaj, czy możesz już wejść na pokład. Zapytaj go o fajkę. Począstuj rozmowę tym, co przechowujesz w cyganerii i weź mapę. Jedź do profesora. Daj mu obiad. Powiedz profesorowi, że sam prowadzisz pracę naukową i zamierzasz badać widoki z Księżyca, a konkretnie - sfotografować Ziemię. Wejść do rakiety. Weź łopate, skafander i młotek. Wybierz ikonę pukania młotkiem spośród ikon rurki tlenowej. Wytrzyj przez okno w suficie. Pławą dźwignię przesun do pozycji drugiej, kłacz do góry. Tak samo ułacie dźwignię lewą. Na końcu przesun dźwignię środkową na pozycję czwartą do góry. Kliknij myszą na skrzynce z dźwigniami i wybierz ikonę rurki. Odsuń się od okna.

Wyjść na zewnątrz rakiety. Z ikon powierzchni Księżyca wybierz ustawianie kamery. Użyj jej i weź zdjęcie. Przy rozpadlinie - wybierz sterowanie z ikon robota i kliknij na niewielkim otworze. Prowadź robotą: dwa kroki w prawo, do końca w górę, do końca w lewo, do końca w górę, do końca w prawo. Przejść przez kładkę. Z ikon pola mineralnego wybierz kopanie. Zbadać to, co wykopałeś. Wróć do rakiety. Pomów z profesorem. Z ikon minerał wybierz ekstrahowanie. W kalcie wrzuć fosfat do viriolu.

Jedź do doków. Wejść na pokład SS FARRAGUT. Na mostku dwukrotnie porozmawiaj z kapitanem. Daj mu swoją mapę świata i jeszcze raz zaczyn rozmowę. Weź bosak z pokładu, kobzie i igle jeżozwierza z piasek kajuty, śrubokręt i oliwkę z kółkowni. Wióz igle do miernika. Nachluj wieszak z pokładu, a następnie przyciągnij go bosakiem do ściany. Wykręć okno z lewej kajuty i połóż je na dalszej w pokładzie. Spróbuj porozmawiać ze stojącym w pobliżu marynarzem. Podnieś okno. Obiekrzyj kółko pod miernikiem w kółkowni i nasmaruj je tym, co znajduje się na szybie okna. Stań na pokładzie pod flagą. Postaraj się ją zerwać, po czym zwróć się do służącego o pomoc. Flagą zatkać dziurę w rurze w korytarzu prowadzącym do kajuty. Spójrz na miernik w kółkowni. Dmchnij kółką w ogień pod piecem.

Wejść do łodzi podwodnej. Idź za kapitanem Nematode na dziób łodzi i porozmawiaj z nim. Wyjść z łodzi i rozejrzyj się po bazie. Zagraj na organach.

Podnieś plik listów i idź do komnaty po prawej. Weź skafander i przeczytaj listy. Wróć do łodzi. Powiedz kapitanowi, że szuka Atlantyd, ponieważ chorobilnie kocha jej mieszkańca. Wyjdź z łodzi. Wróć na swój statek.

Porozmawiaj z kapitanem Scolliem, a następnie pokaż mu zdjęcie z Księżyca.

Weź z plaży kamień, na brzegu jeziora zbierz jagody, a w dzungli urwij pnące. Owini kamień w pnące, a następnie to, co powstało, połącz z jagodami. Użyłskana kompozycja ofiaruj wodzowi. Wejdź do jaskini. Zabierz szkieletowi szablę i w poprzędlą grotcie obetnij nią gałąź ze zwierzątkiem. Podnieś zwierzątko. Połącz go na płycie w jaskini węża w pobliżu szkieletu. Przy poloku z ławą przyszyj się iklawcom w suficie korywki.

Wróć nad jezioro i wejdź w nie. Wyciągnij korek. Wróć nad połok ławy. Po sztercie powierchni przajdź na drugą stronę. W sili za bramą, w slercie krysztalów odnamuj niebieski. Poznasz go po tym, że nad kursorem będzie widać napis „crystal” zamiast „crystals”. W następnym pomieszczeniu naciw windą i sjedź na dół. Znajdziesz się na terenie lagandainy Atlantyd. W niebieskiej sali są cztery kryształy, a na śladonie cukierek. Wróć do pomia-szczenia z piedestalem (brama wejściowa do Atlantyd). Ustaw na nich kryształy: purpurowy, zielony i niebieski, w kolejności od lewej do prawej. Ponownie udaj się na teren Atlantyd i porozmawiaj z kapitanem Nematoda. Dostaniesz od niego mapę. Wróć do planazy z kołem. Porozmawiaj z wodzem. Daj mu cukierek. Idź na plażę i kliknij myszą na statku. Idź na molek do kapitana Scotta i daj mu mapę od Nematoda.

Gdy już znajdziesz się w klatce doktora Dinsey’a, spróbuj porozmawiać ze stworcem z zieloną maską. Strażniką sąpytą, czy zna jakieś sztuczki cyrkowe. Gdy odzyskasz wolność, idź do komnaty z piekielną maszyną Dinsey’a. Z pudełka na ziemi wyjmij racę i użyj jej. Aparatura do sterowania maszyną zawiera blok przełączników. Obetnij jej. Porozmawiaj z doktorem. Słuchać kłó przesnąć przełącznik. W pomieszczeniu z kłatkami przesław dźwięnie. Użyj sielwoca.

Pozostalo Ci już tylko dumnie unosić się nad uaralowanym światem.

R.K.



rozwiązania

PHANTASMAGORIA 2 (PC CD-ROM)

Dzień 1

Z szufady w sypialni wyjmij batonik, zdjęcia rodziców i śrubokręt. Przejrzyj się w lustrze, potem podojdź do drzwi wejściowych. Weź listy, idź do pokoju i przejrzyj je (kliknij listami na postaci Curtsa). Kliknij na klatce Bloba, że stolika zabierz zdjęcie. Spróbuj opuścić mieszkanie - okazie się, że Curtsiowski zgnął portfel. Sprawdź w pokoju pod kanapą, potem weź Bloba z klatki i wpuść go pod kanapę. Użyj batonika, aby wywabił szczura z powrotem. Idź do pracy (WynTech). Z portfela wyjmij karte ID. Spróbuj przejść przez szklane drzwi, potem wejdź w pierwsze drzwi na lewo. Jesteś w biurze. Kliknij na automacie z wodą, potem na drzwiach biura Warnera (naprzeciwko automatu). Idź do boksu Jocelyn (pełen kwiatów), porozmawiaj z nią i pokaż jej kartkę pocztową. Idź do boksu Toma (Yasawy fale). Pogadaj z nim, pokaż mu portfel i swoją kartę ID. Idź do boksu Theresy (na końcu). Porozmawiaj z nią i pokaż kartkę. Idź do boksu Boba, porozmawiaj z nim. Sirzel sobie jeszcze jeden kubek wody, potem wejdź do biura Warnera. Kliknij na komputerze, potem na fotografii, później na szafadzie w biurku. Zostaniesz wyrzucony.

Wejdź do własnego boksu, ustatkuj na krześle, popatrz na zdjęcie Bloba, pelam na notes z telefonami. Podnieś telefon i wykręć numer 6992, potem 6128, 6120, 3038 i wreszcie 6998. Włącz komputer, wpisz hasło BLOB. Zadzwoń ponownie do Trevera, później idź do jego boksu. Porozmawiaj z Treverem, pokaż mu pocztówkę, potem swoją kartę ID. Wróć do swojego boksu i włącz komputer. Wejdź do katalogu Employees, później do swojego katalogu. Przeczytaj dokument, nad którym pracujesz. Przejrzyj akta poprzednich pracowników. Kliknij kilka razy na swoim dokumencie - Curtis będzie miał wizję. Kliknij na monitro, a potem zadzwoń do Trevera (6128). Włącz komputer i przejrzyj maile. Odpowiedz na listy Theresy i Jocelyn.

Idź do składu (drzwi naprzeciwko biura). Pieszuch dwa razy kartonowe pudła w rogu - znajdziesz drzewczki. Kliknij na nich, potem spójbuj użyć śrubokręta. Wróć do biura, idź do boksu Trevera i rozmawiaj z nim, aż zgodzi się pójść do restauracji Dreaming Tree. W restauracji porozmawiaj z nim, po chwili wróć do biura. Włącz komputer i spójbuj dostać się do swojego dokumentu. Ustaw hasło RABBOY, idź do boksu Boba i ochrań go. Idź do boksu Theresy, porozmawiaj z nią, a potem udaj się do składu. Wróć do biura, włącz komputer i popracuj nad swoim dokumentem. Curtis uzna, że dość już pracy na dzień dzisiejszy i pójdzie do Dreaming Tree. Porozmawiaj z Jocelyn i z kelnerem, użyj portfela na rachunek, żeby zapłacić i wróć do domu. Kliknij ua Jocelyn.

Dzień 2

Przejrzyj się w lustrze, wyjmij listy ze skrzynki i przejrzyj je. Kliknij na klatce Bloba, a potem na półce z książkami. Skorzystaj z wizyjówki Dr. Harburg, aby umówić się na spotkanie. Idź do pracy, porozmawiaj z Jocelyn, Treverem i Theresą. Wejdź do biura. Gdy Cię wyrzuci, kliknij na drzwiach obok kłura - trafisz do pokoju Warnera. Podnieś kawałek papieru z podłogi i wyjdź na korytarz. Wejdź do biura, porozmawiaj z policjantką i kliknij dwa razy na swoim boksie. Idź do restauracji i porozmawiaj dwa razy z Jocelyn. Zagaduj Theresę,

az zaproponuj Ci randkę, potem wróć do domu. Rzuć okiem na szczura i półkę z książkami, spójrz też w lustro. Idź do biura - policjantka znova Cię wyrzuci.

Nie daj za wygraną i wejdź jeszcze raz. Zaprzyj do boksu Toma. Skorzystaj z telefonu i wykręć 6998. Idź do biura Warnera. Kliknij na biurku, spójrz na zdjęcie i dokument na monitorze. Polem rzuć okiem na napis CARPE DIEM na ścianie. Otwórz szufadkę w biurku i weź kluczyk. Idź do boksu Boba. Kliknij na krześle i weź guzik. Idź do składu, odsuń pudło i otwórz drzewczki kluczem. Wejdź do środka i kliknij na metalowej szafce. Ze środka wyjmij żelazne pudło i obejrzyj je z bliska. Wróć do domu, otwórz pudło i wyjmij z niego papier i aukienkę. Kliknij na zbliżeniu pudła - znajdziesz skrytkę.

Idź do Dr. Harburg, popatrz na szklankę kule na biurku, porozmawiaj z panią dokłor i pokaż jej wszystkie możliwe przedmioty. Umów się na następne spotkanie, klikając wizyjówkę na Dr. Harburg i idź do Dreaming Tree. Powiedz Maxowi o morderstwie i idź do klubu Borderline. Bramkarzowi pokaż pocztówkę od Theresy i wejdź do środka. Odwróć się w lewo - znajdziesz Theresę. Rozmawiaj z nią, dopóki nie postawi Ci drinka. Wypij napój i kliknij na faciecie, gdy będzie szukał ochotników do „zakolczykowania”. Po filmie znajdziesz się w klubie. Kliknij na swoim nowo nabytym kolczyku.

Dzień 3

Spójrz w lustro. Gdy zadzwoni telefon, odbierz. Kliknij na klatce Bloba, weź listy ze skrzynki i przejrzyj je. Rzuć okiem na półkę z książkami, a potem idź do pracy. Wejdź do składu, odsuń paczkę i przyszyj się drzewczkom - są teraz zamurwane. Z biurka weź molek i idź do biura. Włącz komputer, przejrzyj maile, odpowiedz na le, na które da się odpowiadać. Kliknij na katalogu Archive i wpisz hasło CARPE DIEM (koniecznie za spacją). Przeczytaj dokument, kliknij na katalogu Memos. Kolejne hasła to INFECTION (Access.doc), REVELATION (Enargy.doc) i DESECRATION (Curtis.doc). Zadzwoń do Trevera, potem do Jocelyn. Idź do boksu Tavoia, pogadaj z nim, potem idź do boksu Theresy i zagadnij ją dwa razy. Wejdź do boksu Boba i kliknij na pudle ślającym na stole. Idź do Jocelyn, porozmawiaj z nią dwa razy.

Pojadź do domu, spójrz na lustro i półkę. Wróć do biura, zaprzyj do siebie, a potem kliknij na drzewach biura Warnera. Porozmawiaj z pielęgniarzką, kliknij na Curtisie, potem na kłamrze, żony spróbować się uwolnić. Kopnij zieloną piłkę, potem szybko uwolnij się i wybiegnij przez drzwi. Idź do domu. W zbliżeniu - połącz śrubokręt z młotkiem i za pomocą narzędzi otwórz skrytkę w metalowym pudle. Wyjmij list i przejrzyj go. Idź do restauracji, porozmawiaj z Treverem. Pojeadź do Dr. Harburg, zagadnij ją, pokaż wszystkie możliwe przedmioty i idź do Borderline. Kliknij na osobniku przy ladzie, potem idź do domu. Kliknij na Theresie, w sypialni kliknij na niej jeszcze kilka razy.

Dzień 4

Rozmawiaj z policjantką, aż wyjdzie (ale upieśdlwy babaszyl, mę?). Zadzwoń do Dr. Harburg, aby się umówić, potem kliknij 3 razy na klatce Bloba. Popatrz na półkę, przeczytaj nowa listy i idź do pracy. Spróbuj wejść do boksu Toma - znova spokane z policjantką. Idź do restauracji i porozmawiaj z Treverem. Wróć do biura, spróbuj wejść do boksu Warnera. Idź do Dr. Harburg. Porozmawiaj z nią kilka razy. W końcu Curtis się wkurzy i wyjdzie. Wróć do mieszkania, otwórz drzwi, gdy ktoś będzie pukał. Pogadaj z Jocelyn. Gdy sobie pójdziesz, waś że stolika jej spinke do włosów. Wiód do WynTechu, otwórz spinke drzwi do pokoju Warnera (w ale strouy korytarza) i wejdź do środka. Śrubokrętem otwórz szufadkę w biurku, weź kartkę papieru i książkę z kodami. Włącz komputer i załoguj się jako Curtis. Przeczytaj maile. Załoguj się jako Warner (hasło CARPE DIEM). Włącz SecureCon, wpisz hasło BLACKLOTUS i nadaj sobie uprawnienia trzeciego stopnia. Wyjdź z pokoju. Teraz możesz już przejść przez szklane drzwi.

Zjedź windą na dół. Kliknij na drzwiach na końcu korytarza, potem na sterce sznat na podłodze. Idź dalej do przodu, kliknij na plastikowym samochodziku na podłodze. Idź dalej, kliknij na płachcie na ziemi, potem na drzwiach na prawo. Kliknij na pudełku przełączników pod listami 364 i wpisz kod 10088. Wejdź do centrum slerowania, włącz komputer, wpisz hasło ROSETTA. Porozmawiaj z Obcyml poprzecz terminal. Niezależnie od tego, co powiesz, zaprosz Cię - możesz wejść w Threshold. Nie rób tego! Wyjdź z budynku i idź do Borderline. Porozmawiaj z Theresą, wypij drinka i idź za nią na lyl klubu (kołkowi na bramce pokaż kartkę). Kliknij na kolorowych płytkach - musisz ustawić tak, żeby zielone elementy były w śiodku. Potem kliknij na centalnej części wzoru i drzwi się otwórz. Kliknij na łałuchu, potem na czerwonej kurylnie.

Dzień 5

Kliknij na policjantkę i popatrz na klatkę Bloba. Porozmawiaj z nią, a gdy sobie pójdziesz, ponownie spójrz na klatkę szczura. Idź do sypialni, kliknij 2 razy na lustrze. Weź z szufady portfel, przeczytaj nowe listy. Zadzwoń do Dr. Harburg i pojeđ do niej. Kliknij na wiszącej słuchawce, potem zaprzyj za burko. Gdy strażnik nie będzie palzył, ucieknij przez drzwi. Pojeđ do biura, włącz komputer (2 razy). Idź do boksu Boba, kliknij na kławialturze. Potem idź do boksu Toma i włącz jego komputer. Idź do pokoju Warnera. Włącz komputer i załoguj się jako Curtis. Przejrzyj maile, potem załoguj się jako Warner i przejrzyj dokument Goldmine.doc. Kliknij na guziku PRINT, aby wydrukować Jogo. Przeczytaj Bdadress.doc, potem idź do składu.

Po niefortunnej śmierci Trevora kliknij na jego ciele 2 razy, aby wziąć kartę ID. Zejdź do podziemi, do centrum sterowania. Włącz komputer, wpisz ROSETTA, porozmawiaj z Obcymi, dopóki nie otworzą Tresholda. Podejdź do czytnika, użyj karty Trevora, naciśnij drugi guzik od lewej i wejdź do pomieszczenia. Kliknij na komputerze. Gdy pojawi się Paul, porozmawiaj z nim – po chwili dostanie w łeb od potworka. Zagadnij go, a gdy będzie Cię chciał przysmaszyć prądem, kliknij na konsoli sterującej. Znajdziesz się w świecie Obcych.

Zbierz brązowy śluz z jednej z rur, potem zejdź na dół. Znajdziesz trzy zrytki (jedno w kształcie podkowy, drugie okrągłe z ogonkiem, trzecie w kształcie gwiazdy). Weź trochę fluorescencyjnego mchu. Połącz podkówkowatego zwierzaka z gwiazdowym – otrzymasz nowe, zmutowane stworzenie. Przejdź przez dziurę w murze. Użyj mchu, aby zważyć świecące stworzki i zasp jednego z nich. Kliknij zmutowanemu zwierzakowi na polu siłowym (kilka razy lewym klawiszem, potem prawym).

Przejdź przez dziurę i dotknij błyszczącej kolumny energii. Kliknij na zdefiniowanym, prawdziwym Curtisie – czeka Cię teraz seria wisji. Kliknij na łacie z narzędziami i chwyt strzykawkę. Kliknij na pistolecie. Spójrz w dół, podnieś kartę ID. Użyj jej, aby dostać się do windy. Kliknij na drewnianej dźwigni, aby pozbýt się Theresy. Kliknij na matce Curtisa. Teraz kliknij na masce Curtisa, aby odczytać go od systemu podtrzymującego życie. Z podestu weź biotło i zmieszaj je z wcześniej znalezionym śluzem.

Przejdź przez dziurę w murze. Mieszkańcy użyj do zatkania pękniętej rury. Wejdź na górę. Podejdź do bramy i wetknij świecące zrytko w otwór. Kliknij na konsoli sterowania, aby uzyskać zbliżenie. Wykonaj teraz następujące czynności:

1. Spójrz na kolorowe złącza u dołu i po lewej. Skorzystaj z tej ścieżki, aby podłączyć kolorowe kabełki.
2. Kliknij na elemencie z małą, czerwona strzałką.
3. Kliknij dwa razy na okrągłym elemencie z otworem tak, żeby otwór wskazywał mniej więcej na godzinę 9.
4. Kliknij na elemencie, znajdującym się nad tym z pkt. 3 – uruchomi się czerwony obwód u dołu.
5. Kliknij na okrągłym elemencie tak, aby otwór wskazywał na godzinę 3.
6. Kliknij na „dziadku” na prawo u góry, by naładować promień.
7. Kliknij na elemencie z czerwona strzałką.
8. Trójką z kolorowymi kropkami ustaw tak, żeby czerwona była w prawym dolnym rogu.
9. Strzel promieniem.
10. Ustaw żółtą kropkę w prawym dolnym rogu, strzel promieniem.
11. Ustaw niebieską kropkę w prawym dolnym rogu, strzel promieniem.
12. Po prawej znajdziesz trzy kolorowe przełączniki. Kliknij na czerwonym, potem żółtym i wreszcie niebieskim.
13. Powtórz punkty 6-12.

Gdy obwody zaczną działać, wróć do zwykłego świata. Jeżeli chcesz zostać człowiekiem, kliknij na Jocilyn. Jeżeli wolisz być Obcym, kliknij na Tresholdzie. Do zobaczenia w Phantasmagorii 3!

Progger

Tekken 2, ciosy - cz. 4 (PSX)

Mam do Was małą prośbę. Odbły ktoś znalazł jakieś błędy w podanych ciosach, to bardzo proszę dajcie znać listownie, awenturista e-mailem (adres w Kłuble 3D). Będę bardzo wdzięczny.

Baek Do San

Wzrost: 181 cm

Waga: 79 kg

Wiek: 26 lat

Od najmłodszych lat uczył się Tae Kwon Do ze swoim ojcem. Jego udział w turnieju jest swoistym podziękowaniem za naukę. Jest sub-bossem Lawa.

CIOSY SPECJALNE

Unik (0%): ←, ← (przytrzymać) + X

Kopnięcie w twarz (25%): →, ↓, ↓ (przytrzymać) + X

Silny hak (15%): →, → + ●

Kopnięcie na wprost z uniku (15%): ←, ← (przytrzymać) + X, X

Hak z uniku (21%): ←, ← (przytrzymać) + X, → + X

Hak (30%): →, → + X

SUPERATAK

Superhak (40%): ↖ + X + ●

CHWYTY

Łamanie barku (35%): →, → + Δ

Przerzut na bok (40%): □ + X

Przerzut przód nogę (35%): ↖ + □ + X

Jeszcze jeden przerzut (40%): Δ + ●

COMBO

2 hity (20%): □, □

2 hity (25%): □, Δ

2 hity (37%): Δ, Δ

2 hity (40%): → (przytrzymać) + ●, X

3 hity (44%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + ●, ●, X

3 hity (45%): ←, ← (przytrzymać) + X, X, X, ●

4 hity (47%): ↓ + ●, X, X, ↓ (przytrzymać) + X

3 hity (48%): ↗ + X, ●, X

3 hity (50%): Δ (przytrzymać) + ●, ●, X

3 hity (53%): X, ●, X

4 hity (57%): ↓ + ●, X, X, X

3 hity (59%): → (przytrzymać) + ●, ●, X

3 hity (60%): ↓ (1 s), puścić ↓ + X, X, ●

4 hity (60%): ← (przytrzymać) + X, X, ●, ●, X

4 hity (60%): ←, ← (przytrzymać) + ●, ●, ●, X

4 hity (64%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + ●, ●, X

4 hity (70%): Δ + ●, ●, ●, X

4 hity (75%): X, X, X, ↓ (przytrzymać) + ●

4 hity (85%): X, X, X, ●

4 hity (86%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + X, ●, ●, X

5 hitów (86%): X, X, ●, ●, ●

5 hitów (105%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + X, ●, ●, ●, X

6 hitów (115%): X, X, ●, ●, ●, X

COMBO 10*

10 hitów (97%): ●, X, ●, X, X, X, X, X, ●, X

10 hitów (111%): ●, X, X, ●, X, X, X, ●, X, X

Anna Williams

Wzrost: 160 cm

Waga: 58 kg

Wiek: 24 lata

Jest siostrą i jednocześnie największą rywalką Niny. Walczy w takim samym stylu, z małymi odchyleniami. Najłatwiejsze zakończenie gry ↓

CIOSY SPECJALNE

Filp do przodu (24%): →, → + ●

Kopnięcie na wprost (10%): Δ + X

Podcięcie ręką (15%): Δ (przytrzymać) + Δ

Silny chi (30%): →, → + □ + Δ albo → (przytrzymać) + □ + Δ

Cios w wątrobie (25%): ↓ (1 s) → + □

Cios w brzuchu (25%): ↓ (1 s) → + Δ

Filp (30%): ↓ (2 s), ↑ + ●, albo ↓ (2 s), ↑ (przytrzymać) + ●

COUNTER

← (przytrzymać) + Δ + X albo ← (przytrzymać) + □ + ●

SUPERATAKI

Niski łabądek (50%): ↓ + □ + Δ

Wysoki łabądek (35%): ↖ + □ + Δ

CHWYTY

Cios pięścią w twarz (15%): ↓, ↓, → + □ + Δ

Przerzut przez głowę (30%): □ + X

Przerzut aiki (30%): □ + X

Bardzo mocny przerzut (40%): □ + X, → (przytrzymać)

Uderzenie lokiem w gardło (50%): Δ, Δ (przytrzymać) + □

CHWYTY COMBO

Uderzenie w twarz + łamanie barku (15% + 30%): ↓, ↓, → + □ + Δ, □ + X, ●, □ + Δ

Uderzenie w twarz + łamanie ręk (15% + 20%): ↓, ↓, → + □ + Δ, □ + X, □

Uderzenie w twarz + łamanie ręk + przerzut (15% + 20% + 30%): ↓, ↓, → + □ + Δ, □ + X, A, □, Δ, X, □ + Δ, X, □ + Δ

Uderzenie w twarz + łamanie barku + łamanie barku na ziemi (15% + 30% + 35%): ↓, ↓, → + □ + Δ, □ + X, ●, □ + Δ, □ + Δ, X, □ + Δ, □ + Δ, □ + Δ

Uderzenie w twarz + nóżce + łamanie barku (15% + 30%): ↓, ↓, → + □ + Δ, X, ●, X, □ + Δ

Uderzenie w twarz + łamanie ręk + podwójne łamanie ręk (15% + 20% + 25%): ↓, ↓, → + □ + Δ, □ + X, Δ, □ + X, □ + X, □ + Δ, □ + Δ

COMBO

2 hity (15%): ↓ + □ + ●

2 hity (20%): Δ, ↓ + X

3 hity (20%): Δ + X, □ + Δ

3 hity (22%): ↓ + X, Δ

2 hity (22%): Δ, X

2 hity (25%): Δ, X

2 hity (25%): □, ●

2 hity (25%): ↓ + Δ + ●

2 hity (27%): ↓ + X, ●

3 hity (31%): Δ, □, ●

3 hity (32%): Δ + X, Δ, ↓ (przytrzymać) + X

3 hity (33%): ← (przytrzymać) + □, □, □

2 hity (35%): □, X

3 hity (35%): □, Δ, ●

3 hity (37%): Δ + X, Δ, ●

4 hity (39%): Δ + X, X, X, ●

3 hity (40%): Δ + □, Δ, ●

5 hitów (40%): Δ + X, X, X, X, □ + Δ

4 hity (41%): □ + Δ, ●

3 hity (42%): Δ + X, Δ, X

4 hity (43%): Δ + X, Δ, □, ●

3 hity (44%): ↗ + ●, X, ●

4 hity (46%): ↓ + □, Δ, □, ●

COMBO 10*

10 hitów (86%): □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●

10 hitów (101%): Δ + □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●

Sprostanowie

Nr. 1/07 - powinno być:

Nina Williams, COMBO, 3 hity (44%): ↗ + X, ●, X

Zositar

Grę dostarczył sklep firmowy CD Projekt, Warszawa, ul. Piłsnecka 2.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

TELECOM Forum to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.
Cena
kioskowa: 3,00 zł

CADCAM Forum to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.
Cena
kioskowa: 4,50 zł

NETforum to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.
Cena
kioskowa: 4,50 zł

UNIXforum to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.
Cena
kioskowa: 4,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

- Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
- Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
- Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
- Wszelkie wpłaty można wysłać telelistownie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
- Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
- W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

OŚCIEK DLA POCZTY

wpłaty

wpłaty

wpłaty

wpłaty

Dział prenumeraty

adres: Dział prenumeraty

KUPON PRENUMERATA

na 12 wydań

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Sępińska 22/30
1201097/318121-270-4113
PKO IX o. Warszawa

OŚCIEK DLA BANKU

wpłaty

wpłaty

wpłaty

wpłaty

Dział prenumeraty

adres: Dział prenumeraty

KUPON PRENUMERATA

na 12 wydań

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Sępińska 22/30
1201097/318121-270-4113
PKO IX o. Warszawa

OŚCIEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

wpłaty

wpłaty

wpłaty

wpłaty

Dział prenumeraty

adres: Dział prenumeraty

KUPON PRENUMERATA

na 12 wydań

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Sępińska 22/30
1201097/318121-270-4113
PKO IX o. Warszawa

OŚCIEK DLA WPLACAJĄCEGO

wpłaty

wpłaty

wpłaty

wpłaty

Dział prenumeraty

adres: Dział prenumeraty

KUPON PRENUMERATA

na 12 wydań

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Sępińska 22/30
1201097/318121-270-4113
PKO IX o. Warszawa

Dystrybutorzy gier z numeru 03/97

Bobmark

01-034 Warszawa
ul. Śmeczka 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Hardcore 4x4 (Saturn) - 229 zł
Rayman (Saturn) - 199 zł
Virtual Fighter Kids (Saturn) - 219 zł

Comat

Przejsie podziemie
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
00-024 Warszawa
tel./fax (022) 630 29 73
Command & Conquer (Saturn) - 229 zł

CD Projekt

00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Blood & Magic - 138 zł
Blue Ice - 112 zł
Diablo - 155 zł
NBA Jam Extreme - cwmnż*

Eureka

ul. Wojska Polskiego 13
62-300 Września
tel./fax (066) 36 27 14

Oldtimer (Amiga) - 50 zł

IPS Computer Group

02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Case of the Rose Tattoo - 145 zł
Die Hard Trilogy (PSX) - cwmnż
Gene Machine - 146 zł
Lords of the Realm 2 - cwmnż
Master of Orion II - cwmnż
Nascar Racing 2 - cwmnż
NBA Live '97 - 145 zł
Phantasmagoria 2 - 175 zł
Privateer 2: The Darkening - 160 zł

LiComp.sp. z o.o.

02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Fragile Allegiance - cwmnż
Network Q RAC Rally Championship - 134 zł

MarkSoft

01-872 Warszawa
ul. Perzyskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Age of Sail - 134 zł

Battleground: Antietam - 122 zł
Battleground: Bulge - cwmnż
Battleground: Shiloh - 122 zł
Destiny - 146 zł
Fire Wind - 65 zł
Mega Morph - 65 zł
Stars! - 139 zł

Miroge

03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 617 93 21
Chronomaster - 119 zł
Tunnel B1 (Saturn) - 209 zł

Optimus Bis

42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
X5 - cwmnż
Star General - cwmnż

Techland

Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (064) 34 88 90 w. 112
Timelapse - 145 zł

* - cena w momencie druku nie znana

Indeks programów numeru

Program	Nazwa dzieła	Strona
Age of Sail	Recenzja	str. 25
Battleground: Antietam	Recenzja	str. 27
Battleground: Bulge	Recenzja	str. 27
Battleground: Shiloh	Recenzja	str. 25
Blade	Amiga	str. 71
Blood & Magic	Recenzja	str. 20
Blue Ice	Recenzja	str. 16
Burnout	Amiga	str. 71
Capital Punishment	Amiga	str. 70
Case of the Rose Tattoo	Recenzja	str. 17
Chronomaster	Ops	str. 94
Command & Conquer	Rozwiązanie - cz. 2	str. 53
Destiny	Saturn	str. 66
Diablo	Recenzja	str. 18
Die Hard Trilogy	Ops	str. 87
DN 3D Atomic Edition/Platinum Pak	Rozwiązanie	str. 83
Fire Wind	PSX	str. 52
Fragile Allegiance	Recenzja	str. 10
Gene Machine	Recenzja	str. 24
Hardcore 4x4	Ops	str. 90
Jagged Alliance - Deadly Games	Phantasmagoria	str. 54
Lords of the Realm 2	PSX	str. 53
Master of Orion II	Saturn	str. 67
Mega Morph	Recenzja	str. 20
Nascar Racing 2	Ops	str. 79
NBA Jam Extreme	Ops	str. 74
NBA Live '97	Recenzja	str. 24
Network Q RAC Rally Championship	Recenzja	str. 22
Oldtimer	Recenzja	str. 15
Outfall	Recenzja	str. 14
Phantasmagoria 2	Ops	str. 88
Privateer 2: The Darkening	Amiga	str. 72
Rayman	Amiga	str. 72
Star General	Ops	str. 88
Stars!	Rozwiązanie	str. 55
Tekker 2	Recenzja	str. 28
Timelapse	Saturn	str. 68
Tunnel B1	Recenzja	str. 12
Virtual Fighter Kids	Ops	str. 19
X5	Ops - cz. 4	str. 56
	Recenzja	str. 18
	Saturn	str. 68
	Saturn	str. 67
	Recenzja	str. 23

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 2/96 w cenie 7 zł



Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładowej

Przysyłaj kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS

7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).

Lub odwiedź nasz dział sprzedaży i kup Gamblera CD 2/96 za 7 zł - 2,99 zł taniej niż w kiosku!



Numer archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi: Gamblera umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży (nieśliety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera (lub numer) oraz wpisać czytelnikowi swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201099 - 318121-270-1111

prześłać do sekcji sprzedaży.

Cena numerów od 1/96 do 3/96 - 3 zł

cena następujących - 9 zł 30 gr

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorek i piątek w godz. 10,00 - 12,00 do p. Marii Paczkowskiej - tel. 41 00 31 w. 221.

W tym miesiącu tematem numeru są akceleratory 3D. Miałem nadzieję, że w artykule uda mi się przekazać bardzo dużo informacji o kartach 3D.

Niestety, śladem stron to stanowczo za mało, by wyczerpać temat. To ograniczenie starałem się częściowo zrekomensować, odsyłając Czytelników do ENTERA 3/97. Dobrze jest przeczytać artykuły w obu pismach – to gwarantuje pełniejsze rozeznanie się w temacie.

Natomiast, aby uzyskać jakies dodatkowe informacje, najlepiej skoczyć do Internetu. Tu można znaleźć wszystko o kartach przyspieszających grafikę trójwymiarową.

Strony producentów sprzętu

1. www.s3.com

Strona firmy S3. Znajdują się tu odnośniki do informacji na temat chipu VIRGE.

2. seek.s3.com

Strona poświęcona w całości procesorowi S3 VIRGE. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś na jego temat, swoje poszukiwania powinienś rozpocząć w tym miejscu.

3. www.videologic.com

Strona firmy VideoLogic, która wspólnie z firmą NEC opracowała chip PowerVR. Można tu znaleźć wiele ciekawych informacji o nim.

4. www.pawervr.com

Strona poświęcona tylko i wyłącznie procesorowi PowerVR.

5. www.rendition.com

Strona firmy Rendition, producenta chipu Verite. Warto tu zajrzeć, gdy szukamy np. informacji o możliwościach kart 3D: Blaster PCI, Reactor 3D, Screamin' 3D czy Total 3D, bazujących właśnie na chipie Verite.

6. www.3dfx.com

Strona firmy 3Dfx Interactive, producenta najszybszego na rynku taniego chipa 3D, Voodoo Graphics.

7. www.nvidia.com

Strona firmy nVidia. Firma ta jest producentem procesora nV1, znajdującego się między innymi na karcie Diamond Edge 3D. Z serwera firmy nVidia można „sobie pociągnąć” najnowsze sterowniki dla nV1 zgodne z DirectX (nie były dostarczone z Diamond Edge 3D, którego miałem przyjemność testować), a także

Akceleratory 3

programowy emulator karty Sound Blaster Pro (także nie był dołączony do Edge 3D).

8. www.matrox.com

Strona firmy Matrox. Można tu znaleźć informacje na temat chipów MGA2064W oraz MGA1064SG, a także kart wykorzystujących te procesory, a więc Millennium i Mystique.

9. www.atitech.com

Strona firmy ATI Technologies. Znajdują się tu informacje o procesorach 3D tej firmy, a więc 3D Rage i 3D Rage II oraz kartach korzystających z tych chipów, np. 3D Xpression.

10. www.dataexpert.com.tw

Strona firmy DataExpert, czyli jednego z najpopularniejszych producentów tanich, ale dobrych akceleratorów graficznych, w tym karty ExpertColor 3325 korzystającej z chipu VIRGE. Są tu też sterowniki dla kart graficznych, a także szczegółowe informacje o dodatkach dla 3325 typu: dekodery MPEG czy Tuner TV.

11. www.diamondmm.com

Strona firmy Diamond Multimedia. Umieszczono tu informacje o produktach tej firmy, włączając w to karty Edge 3D, Stealth 3D 2000, Stealth 3D 3000 oraz Monster 3D. Można tu także znaleźć najnowsze sterowniki dedykowane tym urządzeniom, a także pliki z odpowiedziami na pytania najczęściej zadawane przez użytkowników kart Diamonda (FAQ – Frequently Asked Questions).

12. www.3dlabs.com

Strona firmy 3D Labs, producenta znanych profesjonalnych chipów 3D – GLINT 300SX oraz GLINT 500TX. Są tu też dane o procesorze GLINT Permedia, przeznaczonym dla szarego użytkownika oraz o procesorze przetwarzającym geometrię, współpracującym ze wszystkimi chipami GLINT – GLINT Delta.

13. www.elsa.de

Strona firmy ELSA. Firma ta produkuje akceleratory graficzne 3D, oparte na procesorach S3 – VIRGE oraz VIRGE/VX, ale także profesjonalne karty korzystające z chipów firmy 3D Labs (np. Elsa GLoria).

14. www.stb.com

Strona firmy STB, a na niej informacje o kartach PowerGraph 64 3D oraz Velocity 3D. Znajdują się tu też sterowniki dla tych kart.

15. www.orchid.com

Strona firmy Orchid. Firma zadebiutowała na rynku 3D akceleratorem Righteous 3D, opartym na Voodoo Graphics, który od razu okazał się najlepszym spośród tanich kart.

16. www.creativelabs.com

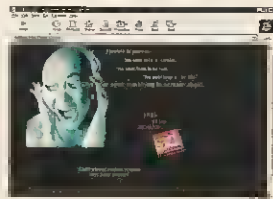
Strona firmy Creative Labs, twórcy Sound Blastera. Na stronie tej znajdziesz też informacje o akceleratorach 3D, w tym 3D Blaster VLB, 3D Blaster PCI oraz Graphics Blaster MA334 (oparty na chipie Laguna 3D firmy Cirrus Logic).

17. www.asus.com

Strona firmy Asus, znanej przede wszystkim z płyt głównych. Firma ta ostatnio zadebiutowała na rynku multimedialnym, prezentując swoje akceleratory grafiki trójwymiarowej ze zintegrowaną kartą muzyczną, korzystające z chipu 3D Rage.

18. www.britek.com.tw

Strona firmy Britek. Znajdują się tu informacje o kartach ViewTop, w tym o B3D-53x, urządzeniu bazującym na S3 VIRGE.



D w Internecie

19. www.intergraph.com

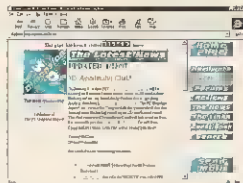
Strona firmy Intergraph, znanej z drogich i profesjonalnych stacji graficznych. Firma oferuje także tanią kartę przeznaczoną dla przemysłu rozrywkowego: Reactor 3D (oparty na Verite).

20. www.miro.com

Strona firmy miro Computers. Ma ona w swej ofercie takie karty 3D, jak np. miroMEDIA 3D oraz miroCRYSTAL 3D. Na stronie miro znajdują się informacje o tych kartach oraz najnowsze sterowniki do nich.

21. www.sierra.com

Strona firmy Sierra On-Line, znanej z serii gier o Larym oraz różnych Questów. Niedawno Sierra zaprezentowała swoją pierwszą kartę graficzną – Screamin' 3D (Verite). Na stronie znajdziesz sterowniki dla karty, a także dedykowane dla niej wersje demonstracyjne gier Sierra, np. CyberGladiators.



22. www.cirrus.com

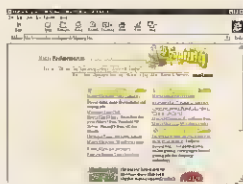
Strona firmy Cirrus Logic, znanego producenta procesorów graficznych (cenami konkurujących z akceleratorami 3D). Na stronie tej można znaleźć dane o najnowszym osiągnięciu firmy – chipie Laguna 3D.

23. www.hercules.com

Strona firmy Hercules. Także i ta firma posiada w swej ofercie kartę graficzną opartą na ViRGE – Terminator 64/3D.

24. www.nine.com

Strona firmy Number Nine, również produkująca akceleratory 3D oparte na ViRGE – 3FX Reality 332.



25. www.dypic.com

Strona firmy Dynamic Pictures, zajmującej się produkcją droższych akceleratorów 3D, np. V192 czy seria kart Oxy-gen.

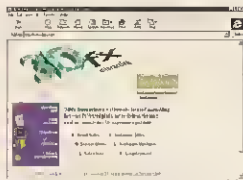
26. www.spdi.com

Strona firmy Spider Graphics. Firma jest producentem karty Tarantula 3D, której sercem jest chip S3 ViRGE.

Inne strony

27. www.microsoft.com

Strona firmy Microsoft. Jest najlepszym źródłem informacji na temat Direct3D. Można ściągnąć stąd pakiet DirectX SDK oraz wersje demo gier działających pod Direct3D, np. Monster Truck Madness czy HellBender. Najlepiej wykorzystać w tym celu jeden z polskich mirrorów na strony MS – ich adresy podane są na polskiej stronie Microsoftu: www.microsoft.com/poland.



28. www.dimension3d.com

Strona poświęcona w całości akceleratorom 3D, jedno z najbardziej kompetentnych źródeł wiedzy o przedmiocie. Są tu informacje o wszystkich chipach, kartach 3D itp., a także recenzje sprzętu, porównanie prędkości, screenshoty, przykładowe gry i programy dedykowane dla różnych kart 3D oraz forum dyskusyjne.

29. www.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html

Lista platform 3D, zarówno sprzętowych, jak i programowych.

30. www.zdnet.com/gaming/content/961115/3dwave/3dcards.html

Artykuł zatytułowany 3D Wave. Jest to test kart 3D, podobny do przeprowadzonego przeze mnie.

31. www.andromeda.com/people/ddyer/opengl.html

Strona poświęcona interfejsowi programowania aplikacji OpenGL. Znakomite źródło informacji dla każdego zaawansowanego użytkownika.

32. www.inmind.com/people/dsublett/Blast.htm

Nieoficjalna strona o 3D Blasterze PCI. Żadnych plików, ale za to dużo screenshotów z Quake'a dla kart opartych na Verite.

33. spider.compart.fi/~ttammi/3dcards.html

Fińska strona o akceleratorach 3D (na szczęście po angielsku).

34. www.planete.net/~jmuffat/hard3d.html

Strona wyłącznie tekstowa – o akceleratorach grafiki trójwymiarowej, znakomicie objaśniająca jej tajniki.

35. pmfmr.nott.ac.uk/Techdocs/3d-cards1.html

Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ) dotyczące kart 3D. Bardzo obszerne kompendium wiedzy o tych urządzeniach, włącznie z opisem prawie wszystkich dostępnych na rynku chipów 3D.

36. www.graphics.stanford.edu/~bjohanso/

Szczegółowe testy prędkości chipu ViRGE, przeprowadzone przez jakiegoś napalonego studenta.

37. www.ece.orst.edu/~edelbrp/Render/render.html

Strona wyjaśniająca techniki renderowania trójwymiarowego. Można się stąd dowiedzieć o cieniowaniu Phonga, Gourauda i płaskim, a także o wielu innych rzeczach.

38. www.nfinity.com/~swhalen/directx.htm

Strona poświęcona interfejsowi DirectX. Znajdują się tu linki do gier korzystających z DirectX, do bibliotek Run-Time oraz informacji o DirectX3D.

39. www.uni-bielefeld.de/OSK/forum/gnadenlos/3dgrafik.htm

Strona w języku niemieckim, opisująca w skrócie techniki 3D.

40. sysdoc.pair.com/Direct3dbench.html

Metody przeprowadzania testów prędkości Direct3D, z przykładowymi wynikami.

Na zakończenie

Liczę, że powyższe adresy pozwolą Wam dowiedzieć się o kartach 3D, czego tylko zapragniecie. Jeśli nie – spróbujcie w dowolnej wyszukiwarce internetowej wpisać np. „ViRGE” po jeszcze więcej linków!

PiŁA (pila@pol.pl)

DIE HARD TRILOGY

Każdy z nas ma swojego ulubionego aktora. Każdy ma też ulubioną serię filmową, ulubione żarcie, ulubionego psa, ulubione cokolwiek. Skupmy się jednak na ulubionych filmach. W Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej wyznaje się zasadę, że jeżeli na jakimś temacie udało się już zarobić, to zawsze można na nim zarobić jeszcze trochę. Choć dla zwyczajnego Europejczyka taka teza jest prawie nie do przyjęcia, trzeba jej oddać sprawiedliwość – na ogół się sprawdza. Dzięki temu mamy około ośmiu części „Piątku 13-tego”, dziesięć „Koszmarów z ulicy Wiązów”, szesnaście „Alienów”, ups... zapędziłem się, tych mamy tylko trzy. Były też trzy części przygód Johna McClane'a, nowojorskiego policjanta, który miał niezwykły talent znajdowania się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym porze. Były to oczywiście filmy z serii „Die Hard”, dość niefortunnie przetłumaczone na polski jako „Szkłane pułapki I, II, III”. Zgodnie więc z zasadą powinna się też pojawić gra. Firma Fox Interactive (ludzie odpowiedzialni za Alien Trilogy) postarała się, żeby właściciele PSX-ów mieli na co wydać ciężko zaoszczędzone pieniądze. W ten sposób powstała gra Die Hard Trilogy.

w każdej części będziemy kiero- rować poczynaniami dzielnego por. McClane'a. Za każdym razem będzie to jednak zupełnie coś nowego.

Jak się łatwo domyślić, każda gra odpowiada jednej części filmu. W pierwszej będziemy więc biegać po Nakatomi Tower, uwalniając zakładni-



ków. Ta gra jest bardzo podobna do znanego przeboju Fade to Black. Świat widzimy zza pleców głównego bohatera. Trzeba przyznać, że ta część jest chyba najciekawsza ze wszystkich. Budynki, który mamy zwiedzić jest ogromny.



Każdy etap to jedno piętro, a jak pamiętacie z filmu pięter było całe trzydzieści. Pod względem oprawy graficznej ta część prezentuje się o niebo lepiej od FtB. Oczywiście, wszyscy przeciwnicy (i sam McClane) są polygonowymi, teksturowanymi bryłami. Wyglądają trochę dziwnie, ale całosć jest tak płynna i szybka, że nie zauważa się drobnych niedostatków grafiki. W trakcie gry znajdujemy oczywiście całą zbrojownię, od MP5 aż po francuskiego FAMAS-a. Podstawą uzbrojenia jest stara wysłużona Beretta 9mm. Chłodno.

Dru-ga część DHT jest oparta na „Die Harder” – rozwalka na lotnisku, zakończona wysadzeniem Boeinga. Tym razem nie jest to jednak „chodzona” strzelanka, ale coś na kształt Virtua Cop na PSX. „Jeździmy” więc celownikiem po całym ekranie i strzelamy do każdego badgaja, jaki pojawi się na wizi.

wet myśłą, ale najlepiej rzecz jasna podłączyć specjalny pistolet do konsoli (w sprzedaży jest taki – nazywa się PREDATOR). Bam! Bam! Bam! Click! Click! Bam! Bardzo przyjemna i rozluźniająca zabawa. A teraz postanowiliśmy, że narażę się (nie po raz pierwszy zresztą) właścicielowi Saturna. O ile VC jest znacznie szybszy od palowskiej wersji DHT, o tyle grafikę ma zdecydowanie gorszą. Grałem sporo w obydwie gierki, więc mam jako tako wyrobione zdanie. Ale, jak się to mówi: „De gustibus non est disputandum”, więc nie obrażę się, jak mi ktoś powie, że jest na od-wrót.



Ostatnia część, Die Hard with a Vengeance jest prawie tak samo dobra jak pierwsza (mam na myśli grę). Fabule możecie poznać w filmie, jak kto nie widział, niech żałuje. Jest to rodzaj wyścigów samo-



chodowych, nawiązujących dość luźno do filmowego wątku pościgu taksówkami. Grafika tej części jest perfekcyjnie dopracowana. Jeździmy więc sobie po Nowym Jorku bardzo ładną żółtą taksówką i rozbrajamy bomby, najeżdżając na nie. Po ulicach przechadzają się ludzie, a jak któryś wpadnie pod samochód to radośnie rozpryskuje się dookoła. Sielanka. Głównym przeciwnikiem jest tu czas. Musimy zdążyć rozbroić bombę, a jak nam się uda, pędzimy do następnej. A jak się nie uda, to możemy obejrzeć bardzo ładną eksplozję. Kaboom!!!

Podsumowanie: Die Hard Trilogy jest na pewno grą wartą wydanych na nią pieniędzy. Każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Choć z drugiej strony, nie ma wątku przygodowego ani strategicznego.

Pod względem wykonania DHT plasuje się bardzo wysoko w panteonie „Najładniejszych gier na PSX A.D. 1996”. Po prostu, bardzo dobra, świetnie wykonana gra.

Zooltar McClane

Die Hard Trilogy

Produkcja: Fox Interactive 1996
Dystrybucja: IPS Computer Group
Ocena: 85%



HARDCORE 4x4

GAMBLER

Ostatnio rynek zalewają gry wyścigowe i to nie tylko na PSX, ale i na wszystkie platformy sprzętowe. No PC mamy np.: Screamer 2, Daytona USA, jest już konwersja Sega Rally a nawet mojego ukochanego wipEouta 2097. Na PlayStation też się sporo tego pojawiło. Jest Ayrton Senna Kart Duel, jest też Hardcore 4x4. Są to syćciگی typu Off Road, czyli „wszędzie, tylko nie po drodze”. Pomysł trochę przypomina Monster Truck Madness, ale opony mniejsze.

Hardcore 4x4 jak na zwykłą rajdówkę konsolową zadziwia liczbą opcji. Mamy do wyboru kilka wozów, różniących się od siebie parametrami. Jeździć można po do-

wolnej z sześciu tras (jedna z nich kręci się dookoła wulkanu), naszpikowanych różnego rodzaju dołami i górkami, których jedynym celem jest zepsucie Waszego samochodu. Ciekawą opcją jest możliwość wyboru warunków pogodowych – od pięknej słonecznej pogody aż po noc burzową. Jeżeli mam być szczery, to nie zauważyłem żadnych, wynikających z tego, specjalnych różnic w prowadzeniu pojazdu – a szkoda.

Oczywiście, jak w każdej rajdówce można wybrać jeden z kilku trybów jazdy. Są to: jazda na czas, wyścigi pojedyncze oraz championship. Taki układ stoje się standardem w lekkich grach wyścigowych, w których główny cię-

żar położony jest na zabawę, a nie na realizm wyścigu.

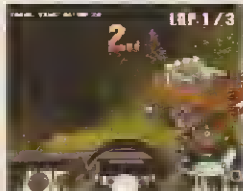
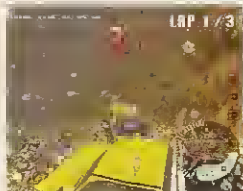
Od strony oprawy gra prezentuje się bardzo dobrze, ale jak to zwykle mówię: „Nawet się nie umywa do wipEouta 2097”. Wyścig można oglądać z kilku różnych kamer oraz z wnętrza pojazdu. Należy od razu zaznaczyć, że ten ostatni widok jest w grze zupełnie nieprzydatny. Samochodem tak strasznie trzęsie,

że nininiecc nininie wiwidadadadadad. Dlatego należy pozostać przy bardzo efektownej kamerze zewnętrznej.

Ogólnie Hardcore 4x4 jest grą lepszą od przeciętnej, ale nie ma w sobie tego „czegoś”, co może przykuć gracza do konsoli na całe noce. Idę pograć w wipEouta 2097.

Hardcore Zootlar

Hardcore 4x4
Produkcja: Gremlin 1996
Ocena: 70%



VICTORY 3D

We Wszechświecie zapanował terror grafiki! Do każdego komputera wdzierają się trzeci wymiar. VICTORY 3D łączy najlepsze cechy graficzne i multimedialne kart WINNER z bezłitosnym przyspieszeniem 3D pod DOS(!) i Windows.

Udać się do świata gier 3D-Action: zapierających dech w piersi symulatorów lotu i szalonych wyścigów samochodowych.

Wybrane gry wspomagane przez VICTORY 3D:

Aclua Soccer (Gremlin)
Dark Forces 2 (Lucas Arts)
Descent II (Interplay)
Destruction Derby (Sony)
Flight Unlimited (Looking Glass)
MechWarrior 2 (Activision)
Monster Truck Madness (Microsoft)
Toshinden (Playmates)
Warhammer (Mindset)

**Żadnych kompromisów:
VICTORY 3D - kieszonki czasu dla Zła we Wszechświecie**

- akcelerator graficzny 2D/3D S3 VIRGE
- 2-4 MB szybkiej pamięci EDD RAM
- wspomaga standardy DirectX, S3d i EndIVE
- powiększanie powierzchni, korekcja perspektywy, cieniowanie Gourauda i wiele innych
- na CD optymalizowane wersje gier Battle Race i Terminal Velocity



servodata
elektronik sprz. o.o.

Al. Kraśnicka 35, 20-718 LUBLIN
tel./fax (081) 5254319, tel. 090235349

impresja

Ziemia we Wszechświecie

PLYTY
MULTIMEDIALNE

AMEK
KRÓLEWSKI
WARSZAWIE

Chcesz doskonalić swój angielski? Czytaj Spotlight!!!

**Bezpłatny
test dla
Państwa!**

Spotlight jest uważany za najskuteczniejsze czasopismo językowe w Europie Środkowej, od niedawna dostępne także na polskim rynku. Dzięki niemu nauczą się Państwo lepiej mówić i pisać po angielsku, a wyniki szybko przerosną oczekiwania. Wyjaśnijmy pokrótce gdzie leży sekret powodzenia pisma, a następnie proszę przeczytać tekst angielski.

Porywające relacje profesjonalnych dziennikarzy, opracowane przez angielskich i polskich lingwistów, gwarantują skuteczny trening językowy. Kaseta magnetofonowa z nagranymi tekstami artykułów - wyłącznie dla prenumeratorów - czyni naukę efektywniejszą.



Zgodnie z fantastyczną koncepcją czasopisma poznajemy aktualne, ciekawe wiadomości ze wszystkich anglojęzycznych krajów świata. Zadanie jest ułatwione, gdyż dzięki słownikom i wyjaśnieniom gramatycznym lektura sprawia prawdziwą przyjemność. Oto trzy zalety, które powodują że **Spotlight** jest pismem wyjątkowym.

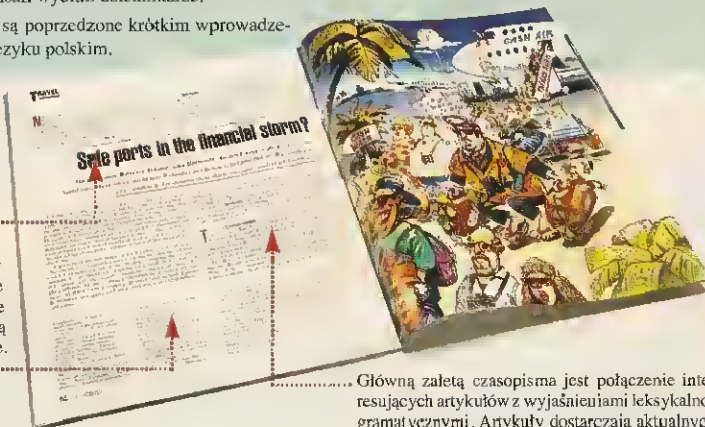
1. W przeciwieństwie do tradycyjnych podręczników szkolnych zawiera ono relacje, reportaże i wywiady z wielu interesujących dziedzin życia, które napisali wybitni dziennikarze.
2. Artykuły są poprzedzone krótkim wprowadzeniem w języku polskim.

Słowniczki zawierają wszystkie słowa mogące sprawić trudność polskiemu czytelnikowi. Często podajemy transkrypcję fonetyczną dla wskazania właściwej wymowy - to wszystko oferuje **Spotlight** w ciekawy i przystępny sposób.

3. Zróżnicowany stopień trudności tekstów angielskich pozwala na właściwy dobór artykułów stosownie do umiejętności językowych czytelnika.

Polskie teksty ułatwiają szybki przegląd artykułów.

Trudne zwroty językowe zawarte w artykułach są wyjaśniane.



Główną zaletą czasopisma jest połączenie interesujących artykułów z wyjaśnieniami leksykalno-gramatycznymi. Artykuły dostarczają aktualnych informacji o krajach z obszaru anglojęzycznego.

UWAGA:

Oferujemy Państwu aktualny numer pisma **Spotlight**. Otrzymają go Państwo gratis, bez konieczności opłacenia prenumeraty. W tym celu proszę wypełnić załączony kupon.

Imię		Nazwisko	
Zawód		Wiek	
Ulica		Kod pocztowy/Miejscowość	
Telefon prywatny		Telefon służbowy	
		SSN/WTZ	

Odpowiedzi na następujące pytania pozwolą nam bliżej poznać naszych czytelników:

Ile lat uczył(a) się Pan(i) języka angielskiego?

W jakim celu pragnie Pan(i) udoskonalić znajomość języka angielskiego?

☐ Większe szanse zawodowe ☐ Czas wolny/Podróż

Jak często przeciętnie mówi Pan(i) po angielsku?

☐ Codziennie ☐ 1 x w tygodniu ☐ Rzadko

COMMAND & CONQUER

Strategie jak dotąd kojarzyły się z chudym człowieczkiem, siedzącym przed swym dwutonowym pecetem z ręką na myszce i kierującym wojskami przy kojącym dźwięku wiatraczka. Konsola zaś po dziś dzień uchodziła za maszynki przeznaczone wyłącznie do mordobic i strzelaninek. W obu wizerunkach jest wiele prawdy, jednak sytuacja stopniowo się zmienia. Od czasu do czasu zachodni wydawcy pomysłu również o konsolowcach i rzucą im jakiś prezentek w postaci gry strategicznej. Tak stało się z dobrze znanym produktem Virginu, Command & Conquer, wydanym na dwóch krążkach również na Saturna.

Przed przystąpieniem do gry miałem sporo wątpliwości. Przede wszystkim, obawiałem się niewygodny płynącej z konieczności używania joypada do sterowania ruchami kursora. Byłem też ciekaw wykonania oprawy graficznej i dźwiękowej, zmian dokonanych w części taktycznej itp. Tymczasem największa trudność nadeszła z zupełnie innej strony. Command & Conquer na Saturna jest dostępny w Polsce wyłącznie w wersji niemieckojęzycznej. A znaczenia konieczności rozumienia tekstów w przy-

padku gry strategicznej nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć. Tymczasem wszystkie informacje, przede wszystkim briefingi (zarówno w formie tekstowej, jak i w przerywnikach filmowych) docierają do nas wyłącznie po niemiecku. Nie jest to dobra wiadomość dla większości polskich graczy, raczej „nie kumatych” w języku zachodniego sąsiada. Jedynym wyjściem jest poszukiwanie w Internecie angiel-

skich tekstów informujących o poszczególnych misjach.

Z punktu widzenia polskiego „saturnowca” jest to w tej chwili najpoważniejsza wada tej, cudnej w gruncie rzeczy, gry. Poza tym wszystko jest równie dobre (lub nawet lepsze) jak w wersji pecetowej. Małutkim wyjątkiem może być tylko sterowanie – w końcu nic nie zastąpi zwykłej myszy (która nie jest na razie popularnym wyposażeniem Segi Saturn). Jednak używanie joypada w strategii nie jest aż tak straszne, wprost przeciwnie – całkiem wygodne. Twórcy wersji saturnowej Command & Conquer wycisnęli wszystko, co się dało ze standardowego joypada i po chwili treningu można grać bez większych problemów.

się chyba nawet gorzej niż na pececie. Widać, że użycie standardowego, wysokiego stopnia kompresji i nie wszystko jest wyrażone. To jednak będzie problemem, a nie napędy DVD „wejść do użytku domowego”.

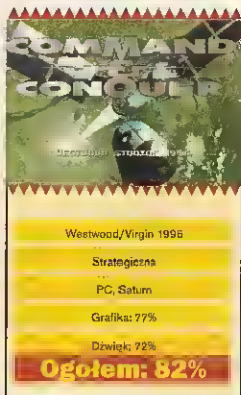
Strona merytoryczna gry Command & Conquer nie została prawie w ogóle zmieniona od czasu powstania wersji pierwotnej, polecam więc poprzednie informacje o C&C, np. w nr. 1/96 Gamera, Życie również zarówno sobie, jak i innym konsolowcom, kolejnych ciekawych strategii (Warcraft 2!).

Yuyo



**Command
& Conquer**

Sprzedaż: COMAT



VIRTUA FIGHTER KIDS

Virtua Fighter 2 to klasyka – z tym stwierdzeniem trudno się nie zgodzić. Trudniej jest jednak czekać na kolejną część ukończonej gry. Zdając sobie z tego sprawę i chcąc umilić oczom oczekiwaniu na VF3, Sega wprowadziła na rynek przeróbkę swego przeboju – Virtua Fighter Kids. Jej omawianie zaczęło nietykalnie, bo od wytknięcia wad.

Przed wszystkim, moim jest w VF2 rzeczy odkrywczych. Znajdujemy tam wszystko to, co już było w Virtua Fighter 2: po-



Virtua Fighter Kids

Dystrybucja: Bobmark

stocie, jedynie lekko przemodelowane sceny, trochę zmieniona muzyka oraz identyczne uderzenia. Mało tu uczucia radości, jakie towarzyszyło poznawaniu kolejnych sekretów poprzedniej wersji gry.

Mając wspomniane wyżej wady, Virtua Fighter dziedziczy prawie wszystkie zalety poprzedniczki. Grafika w wysokiej rozdzielczości, doskonale płynna animacja i jeszcze większa dynamika akcji. Każdy wojownik ma identyczny jak w VF2 zestaw ciosów, chwytów i rzutów. Tyle, że tym razem (z racji ograniczonej długości kończyn zawodników) trzeba postawić na walkę w zwróceniu.

Jest też kilka nowych elementów. Dodano renderowa-



ne intro i zakończenia dla każdej postaci. Jest możliwość oglądania walki oczami zawodnika – z przeciwnikiem w postaci obwódki. I nojciekowsza nowość – system programowalnych kombosów. Po dowolny klawisz można podłożyć wybraną sekwencję ciosów i



używać jej w grze. Te rzeczy cieszą.

Jeszcze trochę o postaciach. Wszyscy bohaterowie to młodsze „wersje” znanych już osób. Przeróbka najlepiej posłużyła dwu panienkom – Pai oraz Sorze, obie mają teraz znakomite, mangowy wygląd. Stosunkowo mało zmienili się Jeffry i Wolf. Pozostali prezentują się w nowym wcieleniu całkiem nieźle.

GAMBLER

Jeżeli miałbym radzić, czy kupić tę „nową” grę czy nie, trudno by mi było się zdecydować. Z jednej strony dostajemy znakomitą bijatkę o niezrównanej grafice, z drugiej – warto się zastanowić nad zakupem Virtua Fighter 2. Decydujcie sami.

Yuyo

Virtua Fighter Kids



SEGA

Sega 1996
Bijatyka
Sega Saturn
Grafika: 89%
Dźwięk: 84%
Ogółem: 89%

HARDCORE 4x4

Wydawałoby się, że wyścigi samochodowe to temat, który można rozwijać w nieskończoność. Tymczasem już od dłuższego czasu nie spotyka się w tym gatunku żadnych większych zmian ani wyskoków ponad poziom (i mówię tu głównie o niestandardowych pomysłach, a nie o wykonaniu technicznym – tutaj Sega Rally trudno byłoby przebić).

Hardcore 4x4 miał wielką szansę przełamać ten chwilo- wy zasięg i stać się wielkim hitem. Miał taką szansę z kilku powodów. Po pierwsze, to gra, w której kieruje się szalenie popularnymi samochodami, umiejscowionymi na wielkich kołach. Nie są to jeszcze Monster Trucks, ale mają już do nich blisko. Po drugie, potrzebne są gry związane z wyścigami ściśle terenowymi – w których nie chodzi tylko i wyłącznie o rozwinięcie jak największej szybkości, ale o zręczne kierowanie pojazdem. W końcu po trzecie – Hardcore 4x4 ma spory wybór samochodów i tras (po sześć) i bardzo przyzwoitą, szatą graficzną. Do tego wszystkiego trzeba dołożyć znakomitą, rockową muzykę, podgrzewającą atmosferę.

Niestety, Hardcore 4x4 przejdzie (tak mi się przynajmniej wydaje) bez większego echa. Mimo obfitości i różnorodności terenów, po których gracz może się ścigać, gra nie jest zbyt rozbudowana. Jazda terenowa każdemu może się znudzić, a bardzo mało jest tras zawierających fragmenty „sprinterskie”. Oprócz tego szczególną słabością i dokładność grafiki sprawiły, iż animacja chwilami kuleje (szczególnie, gdy na ekranie jest kilka innych samochodów).

Jednak wielu nabywców gry Hardcore 4x4 może być z niej zadowolonych (mimo wspomnianych wad gry). Szczególnym bodźcem do zakupu może być doskonała ścieżka muzyczna (szczególnie polecam tracki 3 i 4).

Yuyo



Hardcore 4x4

Dystrybucja: Bobmark



Grant in 1996
Wyścigi
PSX, Saturn
Grafika: 72%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 69%

Rayman był już recenzowany w naszym piśmie, jednak nie była to recenzja pochlebna. Ja sam nie miałem okazji zobaczenia tej gry w akcji do chwili, kiedy dostałem ją do przetestowania. Teraz, po kilku tygodniach grania, mogę w końcu powiedzieć o Raymanie – jest doskonały!



Muzyka, bez przerwy lecąca z kompaktu, jest bardzo sympatyczna, pasuje do wesołego, „rysunkowego” klimatu Raymana. To właśnie klimat

Rayman

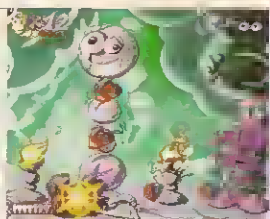
Dystrybucja: Bobmark

RAYMAN

jest najlepszym wyróżnikiem omawianej gry. Ogrom barw, niemal pulsujących na ekranie, niektórzy zaliczyli do wad – dla mnie to zaleta. Nie wiem, skąd szefostwo Ubi Softu wytrasowało taki zestaw artystów do tworzenia omawianej produkcji, ale są to artyści pierwszej marki. Animacja z Raymana przebija nawet tak słynne gry, jak disneyowskie Aladdin i Lion King. Gdybym miał stwierdzić, czy grafika dominuje nad dźwiękiem, czy odwrotnie, nie umiałbym tego ocenić. Oba elementy tworzą jednolitą całość, do tego stopnia, że gra z wyłączonym dźwiękiem jest po prostu średnio interesująca (nie mówiąc już o grze z wyłączonym monitorem).



Pomysłowość w kreowaniu kolejnych przeciwników i światów jest według mnie kolejnym objawem geniuszu autorów Raymana. Trzeba mieć nie lada wyobraźnię, żeby wymyślić wszystkie przygody, jakie czekają na gracza podczas wędrówki. Tylko czasem zdarza się sytuacja, że jakiś szczególnie trudny fragment kolejnego



poziomu da w kość. Zwykle poziom trudności dostosowany jest do możliwości zwykłego gracza.

Nie wiem, czy Rayman 2 będzie jeszcze lepszy. Ale jedno wiem na pewno – pierwsza część gry niezbyt znanej firmy znalazła się na szczytach list przebojów. A to o czymś świadczy.

Yuyo



TUNNEL B1

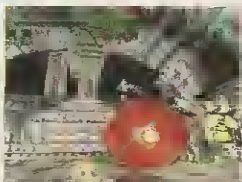
Od pewnego czasu scenarzyści z branży gier komputerowych nie raczą wysilić swoich, pokrytych zapewne grubą warstwą kurzu, szarych komórek. Właśnie temu faktowi zawdzięczamy możliwość zagrania w n-tą strzelaninę, w której musimy pokonać szaleńca, pragnącego panować nad światem.

Człowiekiem, który wypełni to zadanie nie jest wcale

Sywiek S., Arnold S., ani nawet Boguś L.! Jest to zwyczajny człowieczek, zresztą znacznie bardziej cywilizowany od wymienionych panów. Nie



sny pojazd latający, z nowoczesnym napędem, doskonałym układem kierowniczym, poduszką powietrzną i zapasowymi gumkami do wycieraczek gratis. Żeby jednak na czymś zaościć, stateczek wy-



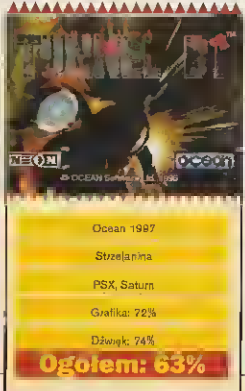
biega jak głupi z „kałaszem” w rękę, lecz dostał do wyłącznej dyspozycji supernowocze-

posażono jedynie w niewielki karabinek maszynowy. Nic to, wszelkie dodatki mają być dostępne po drodze. I rzeczy-

wiście – są to różne karabinki maszynowe, rakietki, miny i inne drobnostki, montowane na pokładzie statku. Dla równowagi – otoczenie gracza, długi i okrutnie pokręcony tunel, wypityjony jest po brzegi dżankami, pojazdami i minami.

Jeżeli chodzi o wykonanie, to Tunnel B1 jest przykładem dobrej roboty. Strona wizualna, animacja i grafika są najwyższego lotu. Tyle że smutne („futurystyczne”) barwy nie nastroją zbyt optymistycznie, a sceny po pewnym czasie robią się monotonne. W ogóle, jeśli chodzi o Tunnel B1, to po pierwszym zagrożeniu ma się ochotę rzucić go w kąt, drugie spojrzenie jest już łaskawsze. W pewnym momencie gra zaczyna wciągać, aby po kilku godzinach znudzić gracza. Przypomina się trochę pecetowy Descent – kupa świetnej grafiki, próbująca wydostać się spod dużej warstwy monotonii. Chciał się gracz, który to lubią...

Yuyo



Tunnel B1

Dystrybucja: Mirage Software



CD-ROM po polsku!

NOWOŚCI



Programy Grałnicze 2
Programy do tworzenia aplikacji multimedialnych, gry, grafiki obiektowej, rysunków CAD...

25zł



Programy Edukacyjne 2
Zbiór programów do nauki historii, biologii, chemii, fizyki, obcych...

25zł



Kliparty
Kliparty TIF, BMP, WMF, CDR podzielone na przedmioty, rośliny, ludzi, klipy z polskimi motywami.

35zł



Polskie Programy Użytkowe 2
Zbiór wybranych polskich programów: edycja, słowniki, atlasy, programy 1-4, gry, kalkulatory, przydatne w szkole, biurze i domu.

25zł



Morphing, Rendering, Raytracing
Zbiór programów do wszechstronnej obsługi obrazu. Grafika 3D, raytracing, animacje.

25zł



Gry sieciowe
Strzałki, gry strategiczne, przygodowe - z możliwością gry w sieci, przez modem lub na jednym komputerze.

25zł



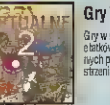
Gry Układanki 1 i 2
Bogaty zbiór układank, puzzli, mat-jogów, klocek i inne...

25zł



Gry Labiryntowe
Gry labiryntowe, korytarzowe, dobra orientacja i logiczne myślenie są tu niezbędne.

25zł



Gry Wirtualne 2
Gry w stylu DOOM, symulatory i testów kosmicznych, podawanych porządkujących się w pełnym strachu wirtualnym świecie.

25zł



FLIPERY 2
Gry gimnastyczne z doskonałą grafiką i dźwiękiem. Wiele z nich to prawdziwe przeżycia.

25zł



Programy 3D
Programy do tworzenia grafiki 3D, przestrzennych animacji, stereogramów, postaci dwi- i trójwymiarowych.

25zł



Fantasy
Zamki, potwory, czary, loty, baśnie i przygody, magię, świat fantastyczny...

25zł



Galeria Dźwięków
MID, MOD, WAV
Zestaw 3 płyt, każda z nich zawiera kilka tysięcy plików dźwiękowych pod różnymi tematycznie.

25zł



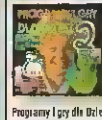
Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM, wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta, podział płyt na kategorie, dodatkowa grupa "płyty polskie", dźwięk.

39zł



Gry i zabawy dla najmłodszych 1, 2
Gry bazujące na: brutalności, m.in. puzzle, teści, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

25zł



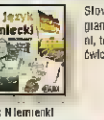
Programy do nauki języków obcych, matematyki, o przestrzennych animacji, stereogramów, postaci dwi- i trójwymiarowych.

25zł



Język Angielski
Słowniki, słowniki, gramatyka, wiele testów, dyktando, ćwiczenia itp.

25zł



Język Niemiecki
Słowniki, nanki gramatyki, słowniki, testy, zagadki, ćwiczenia, itp.

25zł



Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacyjnych, planów, zarządzanie firmą.

25zł



Replikiwanie historycznych bitew, symulatory i symulacje wojen, statków, samolotów, lotów...

25zł



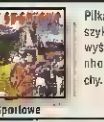
Formuła, gokarty, motocykle, szybkie samochody, wysiłki koni i inne...

25zł



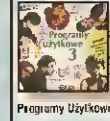
Wspaniałe gry przygodowe, nieznane kraje, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

25zł



Pilka nożna, koszykówka, boks, wyścigi samochodowe, szachy...

25zł



Kolekcja 3 płyt, naktorych znajdują się m.in. przepisy kulinarne, kalendarze, transze, albumy, plany, wersje polskiego oprogramowania.

25zł



Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

25zł



Kolekcja 10 płyt, z których każda zawiera 600 MB wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne.

25zł



Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postaci z bajek, gry i zabawy specjalne pod Windows 95.

25zł



Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych, ... pod Windows 95.

25zł



Gry trójwymiarowe, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, symulatory, strzałki... tylko dla DOS.

25zł



Przedglądki, programy do tworzenia, obróbki i konwersji plików dźwiękowych...

25zł



Zestaw 3 płyt: 1 CD - gry strategiczne, 2 CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.

11.90



Magia nieba, animacje ruchu planet, informacje o gwiazdach, horoskopy...

25zł



Prawdziwy głoszą karty, komnat wymaga doskonałej orientacji i refleksu.

25zł



Edytory i konwertery dźwięku, odtwarzacze, MID, MOD, WAV pod Windows 95.

25zł



...kody źródłowe, procedury, biblioteki, narzędzia, programy do testowania parametrów komputerów, konwertery...

25zł



Najnowsze programy do Internetu, tworzenia stron WWW, obsługi protokołów TCP/IP, FTP, TELNET, NETSCAPE...

25zł



Black Jack, ruletka, jedynki, bony, gry w kółko, szachy, pokera, automaty komputerowe...

25zł



Przedglądki, zarządzanie plikami, pamięć, obsługa fax/modemu, programy diagnostyczne...

25zł

Gry Logiczne 25 zł
Gry Wirtualne 25 zł
Gry Kartki 25 zł
Gry Planszowe 25 zł
Gry Strzałki 25 zł

Gry Zręcznościowe 25 zł
Gry Teatr 25 zł
Gry w Karty 25 zł
Gry w Szachy 25 zł

Windows 95 Kolekcja Prog. Użytkowych 25 zł
Kolekcja Gier dla Windows 25 zł
Polskie Programy Użytkowe 1 25 zł
Windows 95 Programy Narzędziowe 25 zł

Win 95 Prog. Graficzne 25 zł
Programy Graficzne 25 zł
Programy Multimedialne 25 zł
Programy Biurowe 25 zł

ZAPOWIEDZI: PUZZLE DLA DZIECI, KOLORY I KOLOROWANKI DLA DZIECI, BAJKI.

CENY Z VAT

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.



Pl. Wolność 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 20 77 do 79 w. 237, 238
tel. kom. 090 386 126
fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl
SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon”, I piętro

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO DOKŁADNY CENNIK !!!

Prowadzimy również sprzedaż wysoką hurtową i detaliczną. Wysokie rabaty dla sklepów i hurtowni.

www.albion.pl

oraz KILKASIE TYTUŁÓW m.in.:

Colour Clipart Action	35	Proste Drogi	85	E-22 Lightning	148
Quake (Extra Levels)	35	Video English Genius	89	Complete Linux	29
ETP Dream	29	Jak to działa?	169	Euro Plus + Profit	352
130 MIEJ Tools	19	Alien Trilogy	148	Dyktaendo	79
Leo Leon	99	Diablo	155	Assassin 2015	146
Moje pierwsze ABC	89	World of MPEG	35	Encykla	od 20

Trzy końce kija

Wszyscy chyba znają powiedzenie: „Każydy kij ma dwa końce”. Jeżeli za ów kij przyjąć rynek gier amigowych, to można dostrzec, jak między jego dwoma końcami pojawia się zupełnie nowe odnóże.

Wystarczy już metafor, teraz wyjaśnię, o co mi naprawdę chodzi. Te dwa końce kija to, oczywiście, gry komercyjne i shareware. A wspomniane odnóże? Otóż jest to swoista mutacja tych dwóch gatunków, nazwana *licenceware*. Powstała po to, aby zapłacić dużą lukę, jaka pojawiła się na rynku. Sytuacja jest bardzo dziwna. Producent gier komercyjnych coraz gorzej wypełniają swe zadania. Nie można już nawet powiedzieć, że masowo odchodzą od Amigi, bowiem (co jest smutne, ale prawdziwe) już to zrobili. Inna sprawa, że są firmy, które powracają, wydając jedną-dwie gry, i znowu zapadają w „śpiączkę”. Tak dzieje się z firmą *MicroProse*, która miała dzwiny kaprys – wyprodukowała nieco uaktualnioną wersję *F1 GP*, odnowiła też sprzedaż swych innych produktów i na tym na razie zakończyła działalność. Podobnie w znanej niemieckiej firmie *Max Design* coś się na chwilę ruszyło. Pojawiła się

kompaktowa wersja gry *Oldtimer*, ale o dalszych planach nie wiadomo. Taktę *Team 17* jeszcze da się wytrzymać – chłopcy ciągle produkują nowe gry, czego dowodem *Alien Breed 3D 2* i nowe *Worms*. Znacznie lepiej jest z rdzennymi, amigowymi firmami. Na wielkiego potentata w dziedzinie gier, a zarazem lokalnego (w Wielkiej Brytanii) bohatera wyrosła firma *Vulcan Software*. Produkuje już nie tylko przeciętnej jakości przegrywki, ale znacznie ambitniejsze programy, chociażby *JetPilot* albo *Tiny Troops*. Dziełnie trzyma się również *OTM*, chociaż ostatnio ich gry pojawiają się z pewnym opóźnieniem. W Polsce jest jeszcze gorzej, ale o tym później.

Przeciwym końcem kija są „szarewory”, czyli gry *shareware*. O nich nie będę wiele pisał, bowiem tematyka znana jest każdemu, kto przegląda Internetowe serwery *Aminetu* lub przynajmniej kupuje kompakt z tej serii. Wspomnę tylko, że gry *shareware*, dzięki coraz lepszej jakości, mają coraz więcej zwolenników.

Doszlśmy w końcu do tego wyrosłego zniemacka odnóże – *licenceware*. Są to gry najbardziej popularne w Wielkiej Brytanii, gdzie szczególnie

prężnie działają dwie firmy wydające takie programy: *F1 Licenceware*, znana już np. z *Rotatora* czy *Outfalla*, oraz *SD Licenceware*. Idea tego gatunku polega na skrzyżowaniu *shareware'u* i komercji – autorzy przekazują swe dzieła firmie, która następnie dystrybuuje je po bardzo niskiej cenie. Oczywiście, wysokość zapłaty, jaką dostaną twórcy, zależy od liczby sprzedanych kopii gry.

Teraz trochę w temacie „Słoń a sprawa polska”. Mierz mnie fakt, że w obecnej, trudnej sytuacji nasi rodzimi wydawcy nie mogą sobie znaleźć miejsca. Nie mówię już nawet o grach stworzonych w Polsce, bo ich poziom jest zwykle poniżej gawronów 50% (zdarzają się wyjątki), ale o dystrybuowanych. Nawet dwie najbardziej dotychczas związane z Amigą firmy – *MarkSoft* i *Mirage* powoli oddalają się od naszego komputera. Tym ciekawsza i dla Polaków staje się oferta gier *licenceware*, które można zamawiać drogą pocztową. Szczegóły podam w następnym numerze *Gamblera*.

Na koniec chciałbym jeszcze wyrazić życzenie: aby po wejściu na rynek *PowerAmiga* ten potrójny kijasek obil jeszcze d... tym, którzy w Amigę przestali wierzyć.

yuyo@lupus.waw.pl

Capital Punishment

Kiedy wszyscy amigowcy myśleli, że przed grą *Metallica* zacznie wykonywać piosenki disco poło niż na Amigę powstanie nowa, dobra bijatyka – nagle pojawił się *Fightin' Spirit*, a tuż za nim *Capital Punishment*. Która gra jest lepsza? Trudno określić, obie diametralnie się różnią. *Fightin' Spirit* była wzorowana na serii *Street Fighter*, natomiast *Capital Punishment* zawiera w sobie sporo oryginalnych pomysłów.

Grafika jest co prawda rysowana, ale w nietypowym sty-

lu. Ciemne sylwetki zawodników dodatkowo zaznaczono wyraźnymi konturami, są przy tym bardzo szczegółowe. Tła, wykonane równie porządnie,

tworzą spójną całość z zawodnikami, którzy, nawiasem mówiąc, są znakomicie animowani. Dźwięk w *Capital Punishment* jest wykonany lepiej niż przeciętnie – muzyka na bardzo dobrym poziomie, zaś odgłosy słyszane podczas walki czyste i wyraźne.

Liczba zawodników nie jest szczególnie bogata, choć ich dobór czasem zaskakuje. Szczególnie ciekawa jest jedyna w grze postać kobieca, bar-

dzo oszczędnie odziana w tektystyl. Pozostałe cztery postacie męskie różnią się, lecz nie w sposób zasadniczy (poza ciętymi specjalnymi).

Największy nacisk położono na szczegóły – wnoszą wiele do gry, najbardziej widoczne są w kolejnych scenariach. Podobnie jak w serii *Mortal Kombat*, każde z miejsc walki

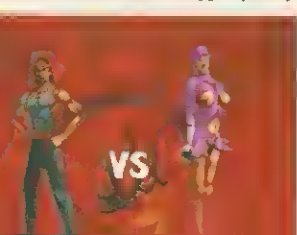
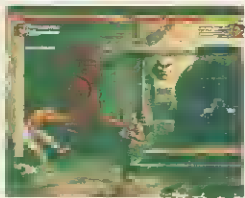
kryje jakąś tajemnicę. Ciekawa jest np. fabryka, gdzie – poza prądem, porażającym w dwóch krawcowych punktach planszy – przez ekran przemieszcza

się ogromny hak, na który można wrzucić przeciwnika (pamiętacie jeszcze film „Cobra” z Sylvestrem Stallone?). Pułapki w innych scenariach są nie mniej efektywne, choć nie tak widoczne.

Dla mniej wprawnych w machaniu dżojstikiem jedyną

przeszkodą w polubieniu *Capital Punishmenta* może być wysoki stopień trudności. Nie jest to gra łatwa. Przede wszystkim jest bardzo szybka, a komputer nie pozostawia dużo czasu na reakcję. Jeżeli ktoś lubi trudne wyzwania, niech kupi *Capital Punishment*. Ja uwaruję go za produkcję więcej niż udaną.

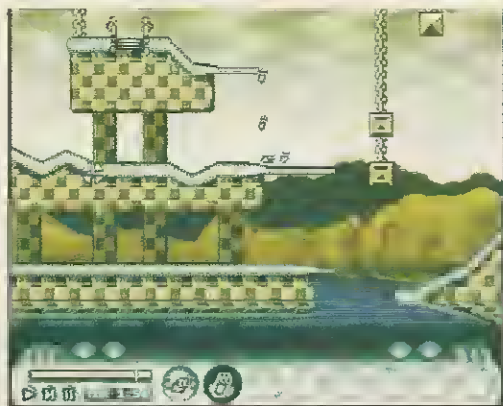
Yuyo



Blobz

Były czasy, gdy gry logiczno-zręcznościowe rządziły światem. Były to zacne czasy Lemmingów, Humansów i innych, podobnych gier. Teraz ten gatunek nie cieszy się już chyba sympatią graczy, ani poważaniem wśród wydawców gier, trudno bowiem spotkać jakąkolwiek grę tego typu. Jednak amigowska firma Apex przypomniła sobie tamte pomysły i wydała grę Blobz. Wersja, którą miałem okazję poznać, była przeznaczona dla kości AGA.

na ekranie ikony symbolizują funkcje, które gracz przydziela poszczególnym stworkom. Nie ma co prawda limitu używanych funkcji, ale za to na dole ekranu znaleźć można pasek informujący o tym, ile poleceń OGÓŁEM gracz może jeszcze wydać. Jest to rozwiązanie bar-



Tym razem bawić nas będą nie maciupkie Lemmingi, lecz (co prawda niewiele więksi) Blobzowie, którzy zamiast chodzić, jak na szanującego się bohatera gry przysiadło, poruszają się skokami. Obsługa gry jest standardowa – dostępne

dzo funkcjonalne, aczkolwiek wcale nie ułatwiające rozgrywki.

Do grafiki, chociaż nie jest szczytem możliwości graficznych Amigi, większych zastrzeżeń mieć nie można, tak samo do oprawy dźwiękowej. Na szczęście wykonanie nie osłabia grywalności.

Rozkład poziomów nie jest ani ściśle określony, ani losowy. W wielu przypadkach można wybrać jedną z dostępnych ścieżek, którą chcemy podążać, aby wyjść z danego świata. Kto „ugrzął” na którymś kolejnym poziomie Lemmingów, ten będzie błogosławił ten pomysł.

Yuyo



BLOBZ
Apex 1998
Logotama
Amiga AGA
Grafika: 53%
Dźwięk: 49%
Ogółem: 74%

Burnout

Ten produkt może być zestawieniem nowej jakości gier na Amigę. Wymaga twardego dysku i minimum 6 MB pamięci, ma wyśmienitą jakość i niezgorszą grywalność.

Darujemy sobie fabułę (jest to historyjka o powstaniu nowego sportu, w którym biorą

arenę lub wpełzną na kolce wystające z bandy. Obie „wersje wydarzeń” mają ten sam skutek.

Burnout to „gratka” dla uszu. Muzyka techno podkreśla atmosferę walki, towarzyszącą wyścigom. Warstwa merytoryczna gry jest bogata – często występują przerwanki w rodzaju poziomów premiiowych oraz sklepów, w których



można kupić dodatkowe akcesoria. Burnout jest więc nieźle rozbudowany.

Jest tylko jedno „ale”: kolejne rundy trwają za krótko. Ledwie zdążymy zacząć rozgrywkę, a już można przeczytać wyniki. Gdyby nie to, Burnout byłby grą znakomitą. A tak jest „tylko” bardzo dobrą.

Yuyo

udział najlepsi... itd.), przejdźmy do omawiania samej gry. Musi wszak istnieć jakiś powód tak nietypowych jak na Amigę wymagań sprzętowych.

Najwięcej pamięci zżera grafika. Jej jakość (co na Amidzie też nie zdarza się zbyt często) jest perfekcyjna – wszystko dokładnie wyrenderowane i wyświetlane w trybie hi-res interlace. Na szczęście, miganie ekranu nie jest bardzo uciążliwe.

Gra polega na ściganiu się po różnych arenach. Do każdego wyścigu staje czterech zawodników, w tym sterowany przez gracza. Wszyscy mają do dyspozycji określoną ilość energii, zużywaną później na niszczenie przeciwników. Można tego dokonać na kilka sposobów, np. wypchnąć ich poza

BURNOUT
Vulcan 1997
Wyścigi
Amiga AGA
Grafika: 64%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 75%

Outfall

Na czym polegał fenomen Tetrisa? Czym wyróżniał się Arkanoid czy PacMan? Co uczyniło tak popularną grę Prince of Persia? Odpowiedź jest łatwa i zupełnie oczywista – prostota. Często zdarza się, że gry zupełnie nieefektywne, z prostą grafiką i oparte na banalnym pomysle, mają w sobie jednak jakiś ma-



gnies. Mniej więcej w takich słowach mogę wyrazić moje odczucia względem Outfalla.



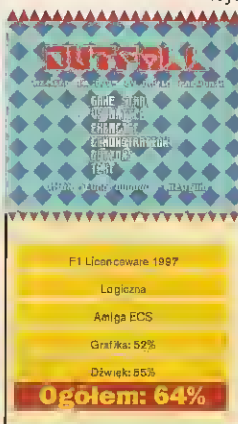
Jest to produkt z popularnego wśród gier amigowych gatunku licenceware (o którym nieco szerzej piszę we wstępie). Nie da się ukryć, że pomysł nawiązuje do hitu sprzed wielu, wielu lat. Trzeba jednak przyznać, że ów hit i dzisiaj ma się zupełnie nieźle. Mam na myśli Tetris. W Outfallu pierwotna idea została rozbudowana o manipulację kolorami i kształtami.

Grafika i dźwięk są w normie – szczególnie grafiki Outfall nie musi się wstydzić. Animacja elementów jest całkiem zabawna, a liczba barw zadowalająca. Dzięki temu gra wydaje się rzeczywiście sympatyczna.

Jak dawniej, tak i obecnie do obszernej „studni” spadają z góry klocki, tyle że mają rozmaite kształty i kolory. Co trzeba ro-

bić? Proste – tak układać owe klocki, aby cztery danego koloru zetknęły się ze sobą bokami. Wtedy cała czwórka znika, robiąc miejsce następnym klockom. W ułożeniu „czwórki” przeszkadzają elementy neutralne, blokujące możliwość układania klocków według własnego pomysłu i wymuszające pewne układy.

Outfall jest godny polecenia. Yuyo



Jakieś dwa lata temu niemiecka firma Max Design, wydająca m.in. gry na Amigę, zaprezentowała nową grę ekonomiczną – Oldtimer. Nie wiem, czy była wówczas dostępna również wersja na koszt AGA, w każdym razie w wersji „ECS-owa” można było pograć. Jej główną wadą był brak zapowiadanych przez producenta wyścigów – przeznaczonych tylko dla wersji AGA.

Oldtimer

poznają je również posiadacze CDTV i CD32).

Sama gra nie zmieniła się ani trochę. Na kompaktke dostępne są dwie wersje Oldtimera – ECS i AGA. Oczywiście, ta druga jest bardziej rozbudowana, przede wszystkim o strony graficznej. Ma też podobno zapowiadane wyścigi. Ja, niestety, nie miałem jeszcze okazji do lepszego poznania tej gry (jak wspominałem, otrzymałem ją bardzo późno) i dlatego mogę się wypowiedzieć (też w ograniczonym zakresie) na temat części strategicznej.

Różnic w porównaniu ze starszą wersją nie zauważyłem. Rozgrywka dalej toczy się na wielu ekranach, których liczba zależy od postawionych budynków. Decydujemy o produkcji kolejnych podzespołów, w końcu o parametrach gotowego pojazdu. Z tego, co wiem, skonstruowanymi przez



Gdy przygotowywałem te materiały do druku, w ostatniej chwili trafiło w moje ręce najnowsze wydanie Oldtimera (tym razem na krążku, więc

Oldtimer

Dystrybucja: Eureka



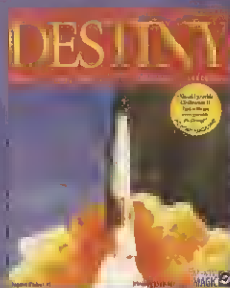
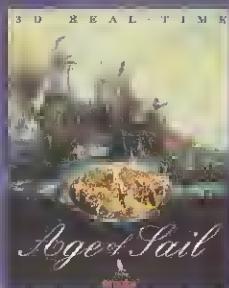
siebie pojazdami można się później ścigać (AGA!).

Grafika i dźwięk Oldtimera trzymają poziom, chociaż przymają kosmetyka, szczególnie w zakresie grafiki, nie zaszkodziłaby. Obsługa jest jednak na tyle wygodna, że instrukcja (notabene, przesłanicznie wydana) przyda się głównie do wyjaśnienia kwestii merytorycznych. I tu jeszcze jeden szczegół – zarówno instrukcja, jak i gra są w języku niemieckim. Za miesiąc więcej informacji o tej grze.

Yuyo

AGE OF SAIL

Twórcy nagrodzonej serii BATTLEGROUND pokusił się o stworzenie nowej gry strategicznej dziejącej się w czasie rzeczywistym. Stań na pokładzie kapitałskimi jednostkami z 2000 historycznych okrętów żaglowych takich jak VIKTORY, CONSTITUTION czy VEGENANCE. Wszystko to odzwierciedla wie współzawodniczą grafikę z niebywałą abstrakcją o szczegóły historyczne. Wspaniała zabawa na wiele godzin.

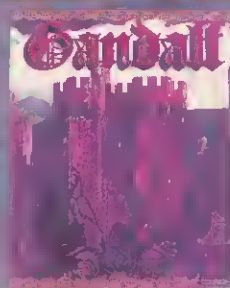


DESTINY

Gra, która zdeterminuje CIVILIZATION II (Edge Magazine). Wielką nowością jest sposób prezentacji pola działań. Zastosowany tu „3D engine” ułatwia kierowanie wyłoni oddziałami. Gracz może też wybrać między czarnym rzeczywistym, a futurystycznym. Wielkość dostępnych opcji idzie w parze z możliwościami praktycznego zastosowania. Pozaprawdę udzielić epoki kamiennej do ery kosmicznej.

STARS

Porywająca strategia kosmiczna wykreowana przez twórców EXCEL'a. Od kilku miesięcy w gierkowej hierarchii INTERNET PC CHART wypierają takie tytuły jak: Czarne czy Wajczi II. Jedną z ulubionych gier Bill'a Gatesa. UWAGA! GRA, SILNIE UZALEŻNIĄCA!!! (Computer Player)

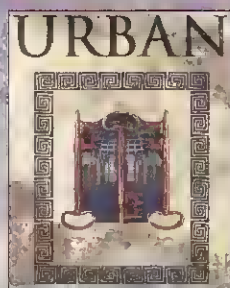
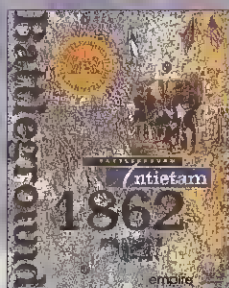


GANDALF

Gra stworzona przez młodych ludzi, którzy wiedzą „co jest grane”. Jest w niej wszystko: skrytka, złośliwi czarownicy, kręte drogi labiryntu i miłość, która zawsze zwycięża.

ANTIETAM

Bitwa, która powinna być zakończona wojną: Antietam 17 Listopada 1862. Ponad 10 tysięcy osób stało do biny nie zabijając siebie samych, za ponad 20 tysięcy z nich zostało tam na zawsze. Najbardziej dzieło w Amerykańskiej Wojnie Secesyjnej. Ta mało znana w Europie bitwa została odzwierciedlona z niezwykłą abstrakcją o szczegóły historyczne. Najbardziej... (Computer Player)



URBAN

Gra, która powinna być zakończona wojną: Urban 17 Listopada 1862. Ponad 10 tysięcy osób stało do biny nie zabijając siebie samych, za ponad 20 tysięcy z nich zostało tam na zawsze. Najbardziej dzieło w Amerykańskiej Wojnie Secesyjnej. Ta mało znana w Europie bitwa została odzwierciedlona z niezwykłą abstrakcją o szczegóły historyczne. Najbardziej... (Computer Player)

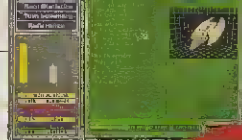
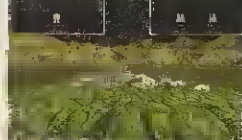
Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.cam.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nowiżemy kontakt z outaromi polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową z pobraniem pocztowym.

MARKSOFT



Salon gier komputerowych i - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pit w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob. w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰



MASTER OF ORION

Kolejne wersje dwóch wielkich przebojów firmy MicroProse powstały w stosunkowo krótkim odstępie czasu. Nie tak dawno mogliśmy zagrać w Civilization 2, teraz pojawiła się gra Master of Orion II: Battle at Antares.

Scenariusz

nie odbiega zbytnio od użytego w pierwowzorze. W Galaktyce ścierają się ze sobą różne rasy. Droga do władzy prowadzi przez wymordowanie konkurencji lub elekcję. Dodatkowym problemem w MOO2 są Antarianie, którzy mają uczulenie na wszystko, co żyje w naszej Galaktyce.

Reszta to klasyka: żywność, produkcja, badania naukowe, flota kosmiczna. Nowym pomysłem jest wprowadzenie dowódców statków i administratorów systemów, którzy wpływają na możliwości obrony, produkcję... Życie ułmają nam zdarzenia losowe; zarazy, kosmiczne potwory (niektóre bardzo wygadane), wybuchy supernowych, anomalie czasowe, komety i inne również pasjonujące atrakcje.

Oprawa

Grafika jest przyjemna (SVGA). Godne uwagi

są widoki kolonii, choć na temat ich użyteczności można dyskutować (mnóstwo budynków, z czego jednak nic nie wynika). Animacjom daleko do tych, które można obejrzeć u konkurencji. Dźwięk i muzyka także nie klasyfikują gry do czołówek światowej.

Rasy

Jest ich 13. Posiadają znacznie zmienione, w porównaniu z rasami występującymi w MOO, parametry. Istnieje też możliwość stworzenia własnej rasy. Na starcie dysponujemy 10 punktami (dodatkowe 4 punkty otrzymujemy po wynalazku Evolutionary Mutation), które możemy przeznaczyć na parametry określające:

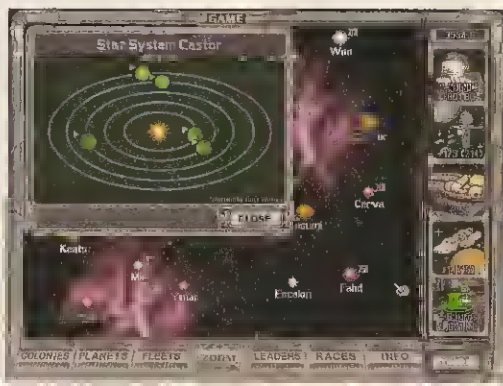
1. Ogólne możliwości twórcze: przyrost populacji, żywność, produkcja, nauka i finanse. Warto pomyśleć o +1 w produkcji i nauce.
2. Skuteczność w walce: możliwości statków w ataku i obronie, walka na powierzchni planety, wywiad i kontrwywiad. Większe znaczenie mają tylko na początku gry.
3. Typ rządu. Dyktatura jest standardowa. Feudalizm wpływa hamująco na badania naukowe. Ciekawsze, ale bardzo kosztowne, są demokracja i unifikacja.

4. Specjalne umiejętności. Jest ich dużo, wspomnę tylko o kilku. Muszę przyznać, że jestem fanatykiem rozwoju nauki, dlatego dla mnie najistotniejsza cecha to Creative. Wybór rasy żyjącej w niskiej grawitacji daje nam dodatkowo możliwość manewru, za cenę zmniejszenia o 25% produkcji na planetach o normalnej i o 50% na planetach o wysokiej grawitacji (po wynalazieniu generatora grawitacji problem ten znika). Na starcie najlepiej wybrać planetę bogatą w surowce lub artefakty.

Rasy z dużymi możliwościami produkcyjnymi mogą w początkowej części gry uzyskać przewagę nad „wynalazcami”, jednak prędzej czy później znajdują się daleko w tyle i najczęściej nie doczekają końca rozgrywki. Doskonałym przykładem są tutaj Klakonci, którzy w pierwowzorze byli bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem – w MOO2 są beznadziejni.

Nauka

Badania naukowe zrealizowano w inny sposób niż w MOO. Tam przyznawało się odpowiednie fundusze na poszczególne dziedziny. Tutaj wybieramy tylko jedną (!) dziedzinę nauki i na nią idzie cała gotówka.

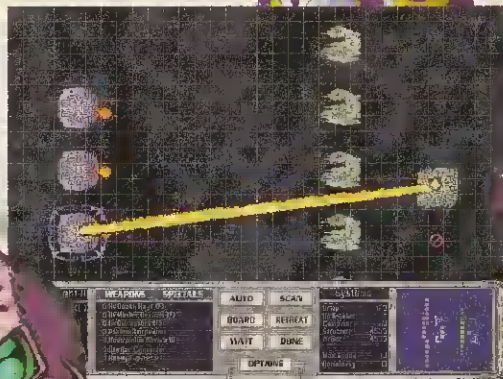


RION II

Warto wspomnieć o pewnym niedociągnięciu (niestety, MicroProse ostatnio nie unika błędów, przykładem kolejne patche do Civ2). Gdy na kładę na naukę przekroczyć kwotę ok. 32 800 BC, licznik przekręca się na sumy... ujemne!

Badania prowadzimy w 8 dziedzinach. Są to: budownictwo, chemia, komputery, fizyka, energetyka, socjologia, biologia oraz pola siłowe. Największy nacisk warto położyć na budownictwo (możliwości produkcyjne), socjologię (stosunki z innymi rasami i gotówka) oraz biologię (warunki życia na planetach, czyli wzrost populacji). Oczywiście, nie można zaniedbać innych dziedzin.

W każdej dziedzinie można dokonać od jednego do trzech wynalazków. W zależności od parametru rasy będzie to: poje-



dynczy wynalazek bez możliwości wyboru (Uncreative), jeden z przedstawionych (bez parametru) lub wszystkie (Creative). Dzięki takiemu podejściu w MOO2 występują znacznie większe różnice między cywilizacjami. W MOO k a ż d y mógł wy-

naleźć dowolną broń, tarczę, silniki itd., choć niektórym na cjęm zajmowało to znacznie więcej czasu. Tutaj część wynalazków jest niedostępnych, można je uzyskać tylko drogą wymiany, szantażu, szpiegostwa lub po zdobyciu wrogiej kolonii. Jest to, moim zdaniem, pomysły bardzo wątpliwej jakości.

Nowe kolonie

Widać wyraźne tendencje do zwiększenia poziomu realizmu. W MOO2 w systemie gwiazdowym nie znajduje się już tylko jedna planeta. Możemy ich znaleźć kilka, o różnych parametrach: wielkość, typ, maksymalna populacja, zasoby mineralne, żywność - produkcja - nauka (na jednego pracownika), koszty eksploatacji oraz wpływ grawitacji na produkcję.



Pasy asteroidów oraz gazy giganty nie nadają się do kolonizacji. Można wybudować

wał i wysłać tam Outpost Ship. Lepiej jednak poczekać, aż rozwój nauki umożliwi stworzenie na ich bozie nowych planet (Artificial Planet).

Planety wszystkich typów, poza „toksycznymi”, poddają się procesowi terraformizacji. „Toksycznych” nie możemy zmieniać, dlatego zakładane na nich kolonie są najniższej klasy. Warto jednak zakładać kolonie, jeśli planety mają bogate zasoby mineralne, zawierają jakieś specjalne złoża lub... ze względów estetycznych.

Na początku gry nowo tworzone kolonie powinny być zakładane na planetach dających przynajmniej minimalną produkcję żywności. Planeta bez wystarczającej produkcji żywności jest czułym punktem naszego imperium. Wtedy poważnym problemem staje się nawet blokada za pomocą statków znajdujących się w systemie, bez konieczności ataku na kolonię... Duże znaczenie ma też fakt, że nie musimy przedstawiać części produkcji światła macierzystego na rolnictwo.

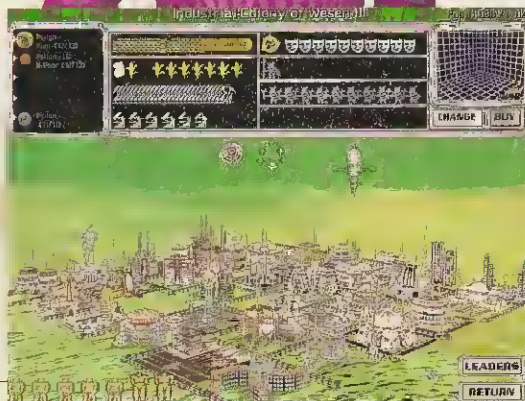
Dyplomacja

została rozbudowana. Możemy domagać się wypowiedzenia wojny, sugerować zawarcie pokoju, żądać zaprzestania działalności szpiegowskiej... Istnieje też możliwość Ignorowania zbyt bezczelnych ambasadorów. Rozszerzony został zakres dawanych/otrzymywanych „prezentów”. W MOO2 to już nie tylko technologia lub gotówka, ale także kolonie.

Ogólna strategia nie zmieniła się zbytnio. Dalej nie powinniśmy się mieszać w konflikty. Największe możliwości monewru daje utrzymanie dobrych stosunków ze wszystkimi rasami. Wymaga to odrobiny praktyki, rozwiniętego przemysłu, dosyć zaawansowanej nauki, choćby niewielkiej floty i... niezbyt dużego tempa ekspansji. Możemy spokojnie za-

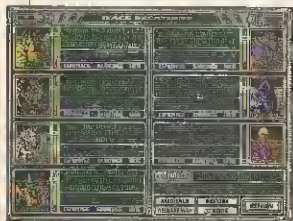
Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, mysz.



wierać umowy handlowe, naukowe oraz pakt o nieagresji. Alianse są zbyt ryzykowne. Na szczęście, w odróżnieniu od MOO, nie są narzucane siłą podczas elekcji. Warto zawrzeć je tylko wtedy, gdy w Galaktyce zostanie jedna cywilizacja poza naszą.

Od czasu do czasu warto spróbować narzucić przeciwnikowi trybut. Lepiej to robić w przypadkach uzasadnionych,



np. po wyczynie szpiegowskim wroga.

Wywiad i kontrwywiad także ma w MOO2 inne oblicze. Zamiast przeznaczać określone nakłady finansowe na akcje specjalne, produkujemy szpiegów (maksymalnie 63 - kolejne dziwaczne ograniczenie). Jednak nawet największa liczba pracowników kontrwywiadu nie zapewni nam pełnego bezpieczeństwa, szczególnie gdy do parametrów określających wroga rasę należy szczęście. Nie da się ukryć, że MicroProse przesadziło nieco w kwestii szpiegowania - wywiad działa na pełnych obrotach nawet wtedy, gdy rasa szpiegująca związana jest z naszą aliansem, a stosunki są na poziomie harmonii lub zjednoczenia!

Kolejny „krzak”... My zawsze

wiemy, kto prowadzi działalność szpiegowską. Natomiast inne rasy często mają pretensję o to, że szpiegujemy - nawet wtedy, gdy nie prowadzimy żadnych operacji tego typu.

Walka

Na początku gry dysponujemy 5 punktami dowodzenia. Potem dochodzą kolejne, za każdą Star Base, za Sub-Space Communication, za Imperium... Każdy statek ma swoją wartość punktową, np. tytan - 5 pkt. Jeżeli sumy określająca wielkość floty przekracza sumę punktów dowodzenia, płacimy za koszty eksploatacji. System



taki ogranicza liczbę statków biorących udział w grze.

W pierwotnym grze tysiące małych stateczków były najpotężniejszą siłą uderzeniową. W MOO2 małe statki stały się prawie bezużyteczne. Nie można ich produkować jednocześnie w dużych ilościach. W praktyce nie warto budować czegoś mniejszego niż krążownik, zaś naprawdę pełnowartościowe statki to dopiero tytany.

Doskonaliśmy pomysłu jest wprowadzenie możliwości dokonania wymiany przestarzałej broni i wyposażenia wybudowanych wcześniej okrętów. Mamy w ten sposób stale nowoczesną flotę, bez konieczności złomowania przestarzałych statków.

W MOO2 pojawia się sporo nowych systemów. Statek można wyposażać bardziej wszechstronnie niż w pierwotnym. Warto wspomnieć o kilku udoskonaleniach: Battle Pods (50% więcej przestrzeni na instalowanie broni i wyposażenia), Heavy Armor (trzykrotna wartość punktów pancerza), Reflection Field (odbija ataki broni energetycznej; każdy atak na nasz statek to dodatkowe ciosy spadające na atakującego nas wroga), Reinforced Hull (trzykrotne powiększenie liczby punktów struktury statku) i Time Warp Faciliator



(ruch i atak dwa razy w ciągu jednej tury).

Pojawiła się możliwość wprowadzenia różnych modyfikacji do wersji podstawowej broni, np. torpedy tracące skuteczność wraz ze wzrostem odległości od obiektu ataku (np. Plasma Torpedo) można wyposażać w system No Range Dissipation likwidujący tę niedogodność.

Do wyboru mamy bogaty arsenał broni. Większość typów znamy z MOO (Death Ray, Mauler Device, Stellar Converter...), jednak mają zmodyfikowane parametry. Wielkie okręty wojenne mogą przewozić na swoich pokładach myśliwce i bombowce...

Niestety, duże możliwości konstrukcyjne nie rekompensują nowego podejścia do walki taktycznej. Obszar walki został, co prawda, rozszerzony. Jednak zwiększono zasięg broni i wprowadzono konieczność dokonywania zwrotów - statek nie może lecieć w bok ani do tyłu. Ograniczyło to znacznie możliwości manewru jednostek uczestniczących w bitwie. Nie powtarza się tutaj sytuacja z MOO, kiedy dzięki odpowiedniemu manewrowi jednego niewielkiego, ale szybkiego statku (posiadającego broń o wię-

szym zasięgu niż przeciwnik) można było pokonać znacznie silniejszego wroga. Walka w MOO2 sprowadza się głównie do wymiany ognia. Mimo pozorów „rozwiniecie tematu” stała się bardziej prymitywna niż w pierwotnym.

Podstawy strategii

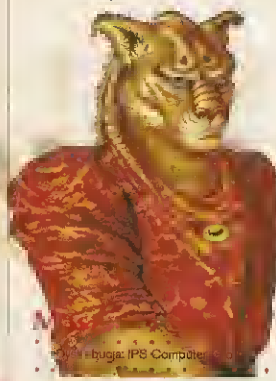
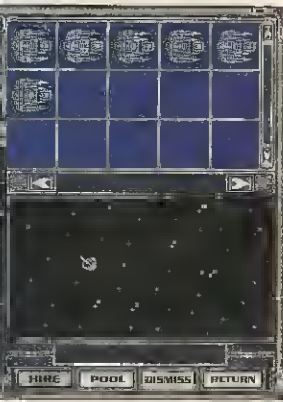
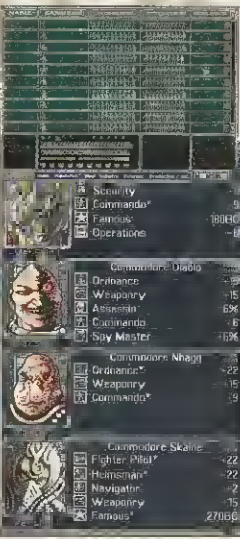
Poniższe uwagi dotyczą poziomu average, przy średniej Galaktyce (przeciętne surowce i poziom techniki) oraz 8 ras.

W początkowej fazie lepiej mieć nie więcej niż 4 systemy, czyli tyle, ile możemy mieć administratorów. Powinniśmy koncentrować się na rozbudowie możliwości produkcyjnych oraz na rozwoju populacji. Warto pomyśleć o takich wynalazkach/budowach, jak: Biospheres, Hydrophonic Plant, Automated Factory oraz Cloning Center. To absolutne minimum...

Wysoki wzrost produkcji i zaopatrzenie w żywność zapewnią nam Robo Miner Plant, Robotic Factory i Subterranean Farms. Dla ras źle znoszących normalną lub wysoką grawitację ważny jest Gravity Generator.

Spaceport i Stock Exchange zapewnią nam znaczny dopływ gotówki. Natomiast Research Lab, Autolab i Supercomputer pozwolą rozpocząć prace badawcze.

W pełni niezależną pod względem produkcji i żywności planetę otrzymujemy, gdy wybudujemy: Core Waste Dump, Deep Core Mine, Recyclotron, Astro University oraz Weather Controller.



buga: IPS Computer

Wnioski

Gdy spotykamy się z kontynuacją jakiegokolwiek gry, zawsze patrzymy na nią przez pryzmat poprzedzającej. W przypadku Master of Orion II mamy sytuację prawie identyczną jak w 'Civ2'. Jednak w Civilization 2 doświadczyliśmy znacznie więcej, niż w MOO2. Orion został zaktualizowany tylko w niewielkim stopniu. Niektóre nowe idee są ciekawiejsze, ale nie mają większego wpływu na grę (np. nowe rasy, które mają inny charakter). W MOO2, a tymczasem gra staje się uboższą (walka taktyczna).

Master of Orion II nie jest grą, która – ostatecznie – zmienia na podstawie którego została stworzona, należy do ścisłej czołówki – a grywalność ma bardzo wysoką. Jednak w tym przypadku nie można mówić o wielkiej rewolucji.

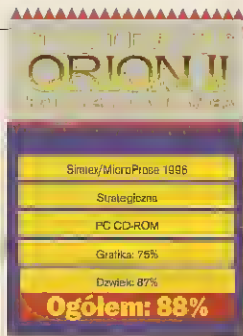
Nie można zaniedbać problemu obronności. Marine Barracks i Armor Barracks pozwalają zabezpieczyć planetę przed próbą inwazji. Missile Base potrafi na początku gry zniechęcić niezbyt zdesperowanego wroga. Ground Batteries i Star Fortress lub jedna z jej wcześniejszych wersji – Star Base, Battlestation zapewnią nam dobrą ochronę przed atakiem z przestrzeni kosmicznej.

Gdy dysponujemy niezłym poziomem produkcyjnym, możemy pomyśleć o terraformacji planety: Soil Enrichment, Terraforming, Gaia Transformation. Na planetach radioaktywnych musimy w tym celu zbudować tarczę, przynajmniej Radiation Shield.

Pozostałe prace budowlane to praktycznie tylko prace wykończeniowe na samodzielnej, dobrze zabezpieczonej przed atakami kolonii. Food Replicators warto budować tylko wtedy, gdy nie mamy rasy cybernetycznej i w przyszłości nie zamierzamy przeprowadzać modyfikacji genetycznej tego typu (wystarczy 4 punkty). Dimensional Portal opłaca się wybudować tylko w jednym systemie. Oczywiście, kolejność budowania zależy od rodzaju rasy, np. Silikoidom zbędne są wszelkie budowle związane z produkcją żywności i ochroną środowiska.

Warto pomyśleć o niewielkiej flocie (początkowo 4-5 pancerników, potem taka sama liczba tytanów), którą trzeba dość często modernizować. Wraz ze Star Fortress powinna ona wystarczyć do obrony przed każdym, niezbyt znanym, atakiem wrogiej cywilizacji i przed wszystkimi najazdami Antaran.

Gdy mamy już bardziej rozwiniętą cywilizację i dysponujemy nowoczesną flotą, możemy się rozprzeć za nowymi terenami oraz skolonizować wszystkie planety w posiadanych już układach. Asteroidy i gazowe giganty warto wtedy przekształcić w globy nadające się do zasiedlenia.



Podczas ataku na Strażnika Oriona lepiej mieć jeden wakat wśród oficerów dowodzących. Po wyprawie zakończonych sukcesem dołączą do nas

admiral Loknar.

Sztuczna Inteligencja

została nieco poprawiona. Przede wszystkim komputer wydaje znacznie więcej gotówki na rozwój nauki. Zwiększona została też intensywność operacji szpiegowskich. Na uwagę zasługuje szybka reakcja na naszą odmowę zaakceptowania zwycięży w wyborach galaktycznych...

Reszta niewiele się zmieniła. Ogólnie – poziom SI nie jest zbyt wysoki, co jest rekompensowane poziomem agresywności. Walki są bardzo krwawe. W większości rozgrywek zostaje tylko jedna cywilizacja poza naszą...

Czasami rasy o znacznie niższych możliwościach technicznych i słabej flocie potrafią domagać się trybutu, wynalazków lub nawet jakiegoś systemu. Odmowa kończy się wojną, w którą możemy się nie angażować... Przeciwnik i tak poprosi nas o pokój oferując, przy okazji, odpowiedni „podarunek”.

Istnieje możliwość gry kilku osób w sieci.

Jacek Ilczuk

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH

EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chelmska 1/5

Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04

Serwis tel.: (22) 41 53 06

Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

OTO NADCHODZI
ERA SZYBKIEGO KOMPUTERA

5%

RABAT

ważny do
31.03.97

PROWADZIMY
SPRZEDAŻ
WYSŁÓWKÓW

NIE MASZ PIENIEDZY?
TO NIE PROBLEM
U NAS KUPISZ NA RATY

ROZBUDOWA CZY ZAKUP NOWEGO - MY PORADZIMY - ZADZWOŃ

LORDS OF T

Pierwsza część cyklu była dość mocno krytykowana za słabo wykonane elementy gospodarcze i strategiczno-wojenne oraz dość skomplikowany interfejs użytkownika powodujący, iż zarządzanie krajem składającym się z kilku czy kilkunastu prowincji trwało bardzo długo i wymagało korzystania z miliona ikon. W drugiej części twórcy maksymalnie uproszcili zasady gry, a jednocześnie uczynili je znacznie bardziej realistycznymi. Poza tym teraz rozgrywamy kampanię składającą się z kilku scenariuszy. Możemy stoczyć bitwę nie tylko o Anglię, ale też o Francję, Irlandię czy Włochy, a nawet Ziemię Świętą. Szkoda tylko, że wszystkie kampanie przebiegają w tych samych realiach, a różnią się między sobą tylko mapkami.

Pierwsze kroki

Najważniejszy chyba etap kampanii to kilka pierwszych tur. W czasie ich trwania zdecyduje się, czy będziesz mógł podjąć równorzędną walkę z komputerowymi wrogami. Zaczynasz, mając jedną prowincję i zamek oraz trochę krów, surowców, pieniędzy i broni. Dobrze, jeżeli prowincja jest licznie zaludniona. Gorzej, kiedy na początku masz np. 165 obywateli (tak zaczynałem kampanię we Włoszech) – nie da się nawet powołać armii.

- Jeżeli to możliwe, staraj się już w ziemie zająć następną prowincję. W pierwszej turze będą jej bronić bardzo słabe miejscowe oddziały.
- Jeżeli znajdziesz chętnych najemników, natchmiastich zaangażuj. Na początku nawet 150 facetów z maczugami (koszt wynajęcia

1900 koron) to niebogatela na siła.

- Niestety, powinienesz ustawić bardzo niską stopę podatkową, aby szcześnie ludności jak najszybciej osiągnęło 80% (i więcej) – można wtedy liczyć na przyrływ imigrantów.
- Jeżeli na terenie prowincji akurat przebywa kupiec, zakup broń (przede wszystkim łuki). Nie wiadomo, kiedy pojawi się następny, a inwazję na sąsiednie prowincje trzeba przeprowadzić jak najszybciej. Kup też ziarno (jeżeli go nie masz), aby jeszcze wzmie obsiadł jedno pole.
- Jeżeli będziesz zwałek z rozpoczęciem inwazji, to nawet „pospolite ruszenie” broniącej neutralnej prowincji stanie się bardzo silne. Będzie się składać z kilkuset chłopów, przeszło stu łuczniczków i kilkudziesięciu pikinierów.
- Staraj się jak najszybciej rozpocząć produkcję broni (wiąże się to z pozyskiwaniem surowców). Na początku lepiej kupić łuki, a produkować pikiny, botanie.

Gospodarka

W swojej prowincji możesz przydzielać ludzi do ośmiu rodzajów prac.

1. Hodowla krów

Dzięki krowom mamy mleko i sery – są więc karmicielkami ludności. Na jednej z plansz możesz się dowiedzieć, ile mie-

2. Uprawa zbóż

Zależy od pory roku. W zimie należy zboże zasiać (jedno pole zostaje w pełni obsiane 10 workami zboża), na jesieni zbierać plony (120 worków z każdego całkowicie obsianego pola). Jeżeli do prac polowych przydzielisz mniej ludzi niż trzeba, to zasiewy i zbiory będą proporcjonalnie mniejsze.

3. Odzyskiwanie ugorów

W późniejszych etapach gry znaczną część Twoich pól stanowić będą ugory. Aby zmienić je w pola, dając się wykorzystać w hodowli czy uprawie zboża, musisz przez co najmniej cztery sezony przydzielić chłopów do pracy nad nimi. Zwykle wymaga to sporej liczby pracowników.

4. Wyrąb drzew

Nie jest możliwy w każdej prowincji. Drewno służy do budowy zamków oraz produkcji broni.

5. Wydobycie żelaza

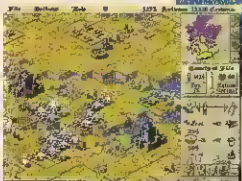
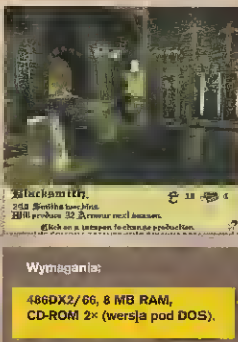
Nie w każdej prowincji możliwe. Żelazo służy do produkcji broni.

6. Wydobycie kamienia

Nie w każdej prowincji. Kamień jest podstawowym budulcem przy wznoszeniu zamku. Jeżeli nie stawiasz zamku, daruj sobie tę działalność.

7. Produkcja broni

W odróżnieniu od pierwszej części cyklu, w której w zasadzie nie krążyło się o tej opcji (najemnicy byli tani), w Lords of Realm 2 broni produkowana, a nie nabywana, jest podstawą wyposażenia armii. W prowincji możemy wytwarzać tylko jeden typ broni w ciągu tury. Mogą to być: maczugi (4 jednostki żelaza – 4 jednostki drewna), piki (3 – 6 d), łuki (0 – 13 d), kusze (10 – 6 d), miecze (10 – 3 d) i zbroje rycerskie (18 – 4 d). Liczba wyprodukowanej broni ściśle zależy od zasobów posiadanych surowców, np. mając 100 drewna i 100 żelaza możemy uzyskać 10 mieczy 17 łuków; 25 maczug; 16 pik lub 10 maczug i 10 pik (zakła-



zańców aktualnie żywi się produktami mlecznymi. Krowy wymagają pastwisk i nie lubią łożu. Jeśli więc masz dużo krów i mało pastwisk, „łaciecie” będą zdychać.



THE REALM 2

GAMBLER

dając, że mamy więcej niż jedną prowincję, w której produkuje się broń).

8. Budowa zamku

Istnieje pięć typów zamków: Wooden Palisade (40 jednostek kamienia - 400 drewna), Motte and Bailey (80 k - 800 d), Norman Keep (1000 k - 200 d), Stone Castle (2000 k - 400 d) i Royal Castle (3000 k - 800 d). Oprócz surowców potrzebnych do ich wzniesienia, musimy dysponować sporą liczbą chłopów nie zajmujących się niczym innym, więc w późniejszych etapach gry budowa solidnego zamku jest utrudniona. Gdy wybudujemy zamek, automatycznie zostaje tam wysłany mały garnizon. Możesz w każdej chwili stworzyć z niego armię. Każdy zamek może też przyjąć określoną liczbę żołnierzy (np. do 600 w wypadku Royal Castle).

Podatki

Obok sprzedaży wyprodukowanych dóbr u wędrownych kupców, podatki to główny sposób zarabiania pieniędzy. Zasada jest prosta: im mniejsze podatki, tym bardziej zadowoleni są obywatele. Z wprowadzaniem podatków powinniśmy w zasadzie czekać, aż szczęście ludności osiągnie bardzo wysoki poziom [znaczy się, komunizm wprowadzimy? - Alx]. Wtedy można zbierać podatek w wy-

sokości co najmniej 5%. Jeżeli natomiast zdrowie ludności lokuje się na poziomie good, a racje żywnościowe są odpowiednie, możesz nawet zażądać 7% bez żadnych konsekwencji. Jeśli na terenie prowincji stoi zamek, to - w zależności od jego typu - znacznie większe dochody pochodzące z podatków. Dlatego powinniśmy zwracać szczególną uwagę na prowincje, w których znajdują się zamki. Jeśli się da, utrzymuj na wysokim poziomie szczęście oraz zdrowie ludności i nie powołuj armii. Wtedy będą wpływać wysokie sumy z podatków. Jeżeli wymaga tego kryzysowa sytuacja (wzidisz, że wroga armia zmierza w Twoją stronę, a nie masz pieniędzy na powołanie własnej), nie wahaj się podwyższyć podatku do 20% i więcej. Oczywiście, poniesiesz konsekwencje (spadnie poziom uszczęśliwienia ludności), ale też dostaniesz potężny zastrzyk gotówki.

Shczęście ludności

Shczęście jest symbolizowane przez czerwone serduszek i oznaczone wartościami od 0 do 100. Kiedy ludność prowincji jest niezadowolona (0-20), musisz się liczyć z buntami. Bardzo długo będziesz obserwował migrację swoich poddanych do innych prowincji. Dopiero, kiedy szczęście osiągnie naprawdę wysokie wartości (80 i więcej), mieszkańcy innych krajów po-

jawiają się w Twojej prowincji. To doskonały sposób na ściąganie siły roboczej czy przyszłych żołnierzy. Oczywiście najlepiej, aby migracja następowała na drodze wroga prowincji - własna prowincja, a nie własna prowincja - własna prowincja. Aby podnieść wskaźnik szczęścia ludności, wystarczy dać ludziom dobrze zjeść (normal: +1, double: +5, triple: +7), kupić im piwa [yeah! - Alx] (co kilka naście bezek wskaźnik podskakuje o jeden punkt), dbać o ich zdrowie (good: +1, perfect: +2) i zachować umiar podatkowy (0% - 5%, od +5 do 0). Jeżeli podniesiesz podatki powyżej 19%, niezadowolone ogarnie nie tylko mieszkańców tak doświadczanej prowincji, ale i wszystkich innych. W momencie powołania armii szczęście ludności gwałtownie spada.

Dyplomacja

Moim zdaniem pełni tu rolę bardziej kosmetyczną niż natomiast realną rolę rozgrywki. W niektórych gnach można dzięki niej osiągnąć szczyty (Wojtek Sełtak dzięki sztuce dyplomacji został panem Galaktyki w grze Master of Orion na poziomie impossible, co wydaje mi się osiągnięciem godnym umieszczenia w Księdze Guinnessa) - tu raczej nie przynosi realnych korzyści. Niby istnieją opcje pozwalające zaproponować jednemu z przeciwników sojusz (tylko kiedy nas lubi), a potem wspólny atak na innego wroga, ale nigdy nie udało mi się sprowokować wspólnego ataku. Inna sprawa, że zbyt często nie wysyłałem. Na pewno jednak nie zawadził postać od czasu do czasu kilka miłych słówek (a co to nas kosztuje?) czy nawet jakiś mały prezentek.

Zdarzenia losowe

Niestety, życie nie jest sielanką i mogą nas spotkać niemiłe zdarzenia losowe. Na początku każdej tury otrzymujemy komunikat o tym, co wydarzyło się na terenie danej prowincji (jeżeli w ogóle coś się wydarzyło). Najstraszniejsza jest plaga. Nie dość, że pochłania sporą liczbę ofiar, to w dodatku powoduje, iż zdrowie mieszkańców

prowincji określane jest jako sick, zaś liczba zgonów przewyższa liczbę narodzin. Do fatalnych wydarzeń zaliczają się też pożary i powodzie, powodujące stratę pół uprawnych. Co gorsza, straconych w ten sposób pół nie można odzyskać. Czasami też zdarzy się zaraza wśród krów, plaga wilków lub szczerów. Aby jednak nie było tak smutno, autorzy wymyślili również mile wydarzenia, z których najsympatyczniejsze to zwiększona liczba narodzin wśród mieszkańców [Dżek Piekaras was here? - Alx] oraz cow bonanza, powodująca gwałtowny przyrost pogłowia krów.

Skład armii

Podstawą armii powinni być łucznicy. To oni wezmą na siebie główny ciężar walki. Bez nich trudno sobie wyobrazić zwycięstwo nie okupione zbyt dużymi stratami. Jednak łucznicy muszą mieć ochronę, gdyż są to oddziały bardzo mało odporne w walce "hard to hand". Najlepiej, aby chronili ich oddziały pikinierów - piki są najtańszą ze skutecznych broni. Wprawdzie łatwa jest produkcja maczug, ale uzbrojona w nie piechota ma zbyt małą skuteczność. Nie zawadzi mieć w składzie armii oddziału kuszników. Są o wiele bardziej odporni od łuczników, zadają też większe obrażenia, ale strzelają z dużo krótszego dystansu. Oczywiście, dobrze też mieć w armii elitę, czyli rycerzy. To nie samowolnie szybkie oddziały (potrafią przebyć całe pole bitwy dosłownie w mgnieniu oka), odporne i skuteczne.

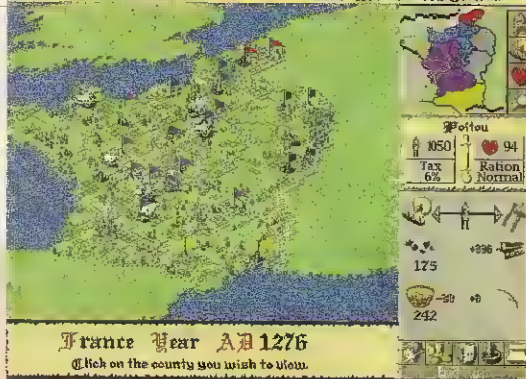
Pole bitwy

- Za każdym razem, gdy znajdziesz się na polu bitwy, obserwuj zachowanie się przeciwnika. Zwykle ma zaprogramowane dwa sposoby postępowania. Z tego, jak ustawia wojska i dokąd je prowadzi, możesz wyciągnąć wnioski na temat takty-

Lords of the Realm 2

Dystrybucja: IFS Computer Group





Zdobywanie zamku

Aby podbić prowincję, na terytorium której zbudowany jest zamek, musimy najpierw zniszczyć zamkowy garnizon. Pół biedy, jeżeli mamy do czynienia z Wooden Palisade lub Motte and Bailey. Prawdziwe kłopoty zaczynają się przy zdobywaniu Stone Castle. A oto kilka ogólnych rad.

1. Nie rozstrzygaj walki „automatycznie”. Kiedyś wysłałem do ataku na zamek prawie tysiąc żołnierzy (garnizon miał powyżej trzystu!) i według komputera przegrałem. Rozstrzygając bitwę samodzielnie, straciłem mniej niż 20% armii.
2. Przy zdobywaniu pierwszych trzech typów zamków możesz sobie pozwolić na „wymianę ciosów” z wrogimi łucznikami. Później to się już zupełnie nie opłaca.
3. Najbardziej użyteczną machiną oblężniczą jest taran. Podprowadź go pod bramę (klikając myszą na terenie za nią) – bardzo szybko sobie z nią poradzi.
4. Uważaj na kółty ze smół (czy raczej, sądząc po skuteczności działania, „grecki ogień”). Twoi łucznicy mogą zniszczyć taki kocioł, choć trwa to bardzo długo.
5. Aby zakopać fosę, trzeba postać gromadę żołnierzy (kliknięcie myszą na ziemi

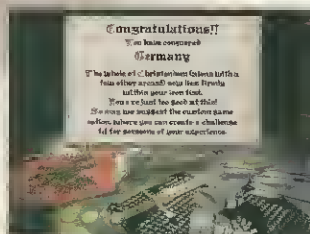
tuż przed wodą). Ponieważ znajdują się pod ostrzałem łuczników, powinni być w miarę odporni na ciosy. Ja posyłałem pikinierów.

6. Katapulty wydawały mi się zdecydowanie za mało efektywne i nie używałem ich.
7. Gdy chcesz zdobyć Stone Castle, Twoi przeciwnicy (najczęściej spora gromada łuczników) zawsze pod koniec walki chronią się w wieżach na północnym zachodzie. Jak najszybciej wprowadź tam swoich żołnierzy i nie podejmuj wymiany ognia na odległość.

Uwagi na temat SI,

czyli Sztucznej Inteligencji, której Alex wróży schyłek i upadek w związku ze wzrostem popularności trybu gry w opcji multiplayer. Niestety, przykład Lords of the Realm zdaje się potwierdzać tę tezę. Inteligencja komputerowych przeciwników nie przyprawia nas o szybsze bicie serca i nie zmusza do tegoż wysiłku umysłowego.

Zdarza się sytuacje na-



prawdę ciekawe. Na przykład kiedyś zdobyłem prowincję „wyczyszczoną” z zapasów zboża i wszystkich krów. Zauważyłem wóz z zapasami i widzę, że Księżna wszystkie bogactwa

ki, którą zastosujesz przystępując po raz drugi do bitwy (znam co prawda graczy, którzy nigdy nie korzystają z opcji „load”, ale im rady nie są potrzebne).

- Bardzo często komputer zostawia swoich łuczników czy kuszników, przesuwać inne oddziały (trwa to niezbyt długo, potem łucznicy doganiają resztę armii), wtedy możesz wysłać oddział, który ich zneutralizuje (najlepiej rycerzy, bo najszybsi).
- Wykorzystaj przewagę, jaką dają mosty czy wąskie przejścia między lasami. Zablokuj drogę pikinierami czy ciężką piechotą i podprowadź łuczników. Ale uważa, gdy przeciwnik orientuje się, że nie może przejść, posyła armię inną drogą. Musisz uważać, aby nie zaszedł Cię boku.
- Kiedy komputer ma wyraźną

chych się bronić, przejść, zgrupuj wszystkich łuczników w rogu mapy i otocz ich pikinierami czy nawet chłopami, z braku lepszych wojsk. Teraz wróg, zanim dobiegnie do łuczników, zostanie nieźle poszatkowany i jest nadzieja, iż przegra bitwę.

- Kiedy komputer prowadzi swoją armię do ataku, wysyłaj przeciw niej (ale już w zasięgu strzału własnych łuczników)



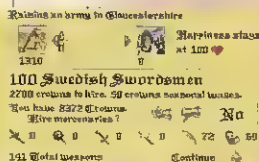
ków) jakiegoś kamikadze. Zanim zginie, zwiąże na chwilę siły wroga, co da łucznikom czas na oddanie kilku serii strzałów.

- Wrodoży łucznicy zazwyczaj kryją się za plecami piechoty. Ale często masz szansę wysłać na tyły wroga pikinierów czy inną piechotę i zneutralizować łuczników w momencie, kiedy przypuszczasz atak od frontu.
- Jednostki, niestety, nie w pełni słuchają się gracza. Wysłane w określone miejsce nie dojdą tam, jeżeli spotkają przeciwnika. Trudno też „oderwać” oddział właśnie walczący. Zdarza się również, iż żołnierze nie walczą, choć znajdują się blisko wroga! Poznaś to po tym, iż sylwetka wyobrażająca żołnierza nie macha bronią. Musisz wtedy wydać im indywidualne rozkazy.
- Kiedy starsz się zneutralizować wrogich łuczników czy kuszników, musisz sterować każdym pojedynczym żołnierzem ustawiając tak, aby jeden Twój oddział nie pozwalał strzelać dwóm lub trzem jednostkom wroga.

Lords of the Realm II jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie ostatnio grałem. Z pewnością będzie to dobra zabawa dla osób, które mają już dość pospęchu i koniecznego przy zabawie w Command & Conquer czy moźnego przedstawiania dziejów kartoników na heksagonalnych planszach.

Wnioski

Lords of the Realm II jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie ostatnio grałem. Z pewnością będzie to dobra zabawa dla osób, które mają już dość pospęchu i koniecznego przy zabawie w Command & Conquer czy moźnego przedstawiania dziejów kartoników na heksagonalnych planszach.



przewagę, zdecyduje się na przeprowadzenie frontalnego ataku. Wzwykle dysponuje wtedy ogromną liczbą chłopstwa. Musisz wybrać dla swoich wojsk optymalną pozycję na polu walki. Jeżeli jest to przestrzeń otwarta (nie ma mostów czy wąskich, dają-



The Baron



The Knight



The Countess



The Bishop

provincji właśnie wysyła do własnej stolicy! Mimo że wkurzył mnie fakt, iż szybko musiałem tej krainie pomóc (your people are starving, my lord), byłem zbudowany przemyślnością komputera, który zastosował taktykę „spalonej ziemi”.

Niestety, częściej trafiają się przypadki świadczące nie najlepiej o inteligencji programu. W czasie bitwy komputer postępuje schematycznie i łatwo

(ładnie mi się napisało, co?) W związku z tym komputerowi gracze walczą również ze sobą. Pewnego razu miałem następującą sytuację: na granicach silnie bronionej neutralnej prowincji stały trzy armie. Na północy moja, na wschodzie Księżnej, na południu Rycerza. Przeczekałem turę – w czasie jej trwania Księżna pobiła Rycerza i zdobyła prowincję, tracąc dużą część armii. Później, prawie bez strat własnych, odbiłem prowincję i zlikwidowałem wojska Księżnej.

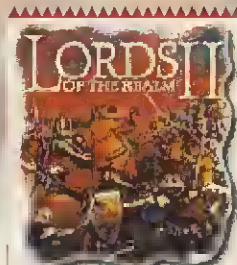
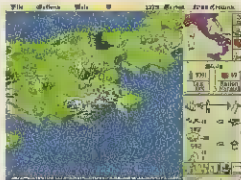
Lords of the Realm 2 jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie ostatnio grałem. Rażą pewnie niedoróbki scenariusza (np. powtarzające się komunikaty tej samej treści od przeciwników, ta sama atmosfera niezależnie od scenarii kampanii), zwłaszcza takie, które dałoby się bez trudu wyeliminować. Zawodzi Sztuczna Inteligencja, a rozgrywka jest znacznie mniej dynamiczna niż np. w Heroes of Might & Magic 2 czy Blood & Magic (porównuję, bo grałem w nie równolegle). Z pewnością jednak będzie to dobra zabawa dla osób, które mają już dość pośpiechu koniecznego przy zabawie w Command & Conquer czy mozołnego przestawiania dziesiątek kartoników na heksagonalnych planszach.

Jacek Piekara



przewidzieć jego następne ruchy. Zdarzają mu się potworne pomyłki, np. pozostawianie łuczniczków bez ochrony (i niewystanie wojsk na pomoc, kiedy są wyrzynani!) czy zajmowanie złych ze strategicznego punktu widzenia pozycji. Kiedyś np. gromada chłopów ułokowała się za mostem, w wądkach rzeki. Wysłałem trzy jednostki pikinierów, aby zablokowały przeprawę, po czym rozstrzelałem chłopów zza rzeki. Prawdziwą radość dawało patrzenie, jak ganią od mostu do brzegu, po drodze masakrowani przez łuczniczków. Ale o programie nie świadczy to najlepiej – na całej mapie nie było miejsca gorszego do obrony niż to (inna sprawa, że gdyby komputer miał łuczniczków, mógłby mi zadać kolosalne straty brońią mostu. Ale nie miał).

Komputerowi wrogowie wykazują również niezbyt dużą aktywność na ogólnej mapie strategicznej. Nieco ożywiają się od etapu kampanii francuskiej (w pewnym momencie musiałem już toczyć wojnę na trzech frontach). Dobrze o twórcach świadczy jednak fakt, iż nie poszli „na lep drobnych oszustw względem gracza”



Impresja/Sztuka 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 86%

Dźwięk: 88%

Ogółem: 81%

boomerang



nowe
joy-pady
z gwarancją!

ALBUSTOW FULL PZD. ATVA (0-119) 40-92
BELGION AXEX s.c. (0-44) 32-95-23
BARTOSZ A.Z. COMPUTERS s.c. (0-85) 44-16-80
CZARSKA AMI COMM (0-50) 32-10-44 w. 8 23
CZARSKA PPUH ARTICA sp. z o.o. (0-88) 47-42-62
GRUDZIŃSKI STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218-51
KATOWICE BASTA s.c. (0-32) 51-47-92
KROŚCIN F.H. JASTA (0-42) 25-76-86 w. 102
KROŚCIN ODDZIAŁY P.F. MEDAR (0-68) 83-53-88
LUBLIN XYZ s.c. (0-81) 73-63-23
CZESTOCHOWA ALMA (0-89) 27-47-75
OPALE AR WAL Export-Import s.c. (0-77) 74-84-43
PŁA P.H. BISELEKTRONICS (0-67) 12-63-27
PŁA P.H. PIXEL (0-67) 12-63-25
POZNAN HURT DENTAL RYSZARD FRANCOZAK (0-61) 67-74-57
POZNAN F.H. CENTER s.c. (0-77) 338-98 w. 24
REZOWSKI L.A. AVALON s.c. (0-77) 52-27-07
SLUPSK PPUH LINEAR (0-60) 20-06
SZCZECIN EPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 82-04-41
SZCZECIN DYSKLAND s.c. (0-77) 25-24-38
TORON P.H. ULWAR s.c. (0-56) 228-11
WARSZAWA ALTRA-POLSKA (0-74) 784-11
WARSZAWA A.A. ELEKTRO-POL (0-74) 786-81 w. 27
WARSZAWA BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64-20
WYBROD KOSZCZYN H.H. SEDI (0-63) 77-42-71 w. 3715
ZIELONA GORA C-N-T ELECTRONIC s.c. (0-68) 27-22-22



PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL. WIGURY 15, TEL. (0-42) 36 59 24
FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATT joystick skorpion boomerang

Nie wydawaj pieniędzy na byle błyskotki.

O ogromnym sukcesie Diabła świadczą fakt, że firma Blizzard już po dwóch tygodniach sprzedaży podjęła decyzję o przystąpieniu do prac nad częścią drugą. A podjęła ją głównie dlatego, że ok. 60 tys. osób skorzystało ze specjalnego internetowego połączenia pozwalającego na wspólną zabawę nieograniczonej liczby graczy (w czterosoobowych grupach).

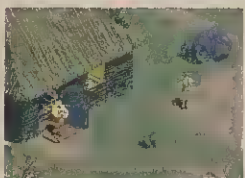
Diablo to gra role-playing, w której bardzo ściśle przestrzegane są rolkowe reguły. Plotki mówiące o tym, iż RPG będzie jedynie „kostiumem” dla zwykłej gry akcji okazały się, na szczęście, fałszywe. Nasz sukces w grze zależy bowiem nie tylko od sprawnego wymachiwania mieczem (czytaj: klikania myszą), ale również od odpowiedniego edukowania postaci, w miarę zdoby-



prawdę sporo. Zastanawiam się, czy w Diablo istnieje coś takiego, jak spis dostępnych w grze przedmiotów, czy też są one losowo generowane przez sam program. Ich liczba jest naprawdę ogromna.

Historia

Trzej władcy Zła: Mefisto, Baal i Diablo zostali pokonani przez mniej ważne demony, Beliala i



wania przez nią kolejnych poziomów doświadczenia. Nieodłącznym elementem role-playing powinien być spory zestaw czarów oraz magicznych i niemagicznych przedmiotów. W przypadku czarów twórcy poszli szlakiem „wytartym niczym zbrocza Giewontu”, nie wprowadzając niczego szczególnie ciekawego, ale przy wyposażaniu gry w przedmioty dali z siebie na-

„Wszyscy wychwalają Diablo – Pana Terroru, który przetrwał czas Ciemnego Wynnania. Kiedy mój Pan i Mistrz obudził się z długiego snu, wyjawiał mi sekrety, które zna tylko niewielu śmiertelnych. Mówił mi, iż Królestwa Niebios i Otchłanie Piekieł toczą odwieczną wojnę. Mój Pan nazwał bitwę o świat i wszystko, co na nim żyje, Wojną Grzechu”.

Azmodana. Detronizację Wielkiej Trójki wykorzystał archaniol Tyrael, organizując tajny

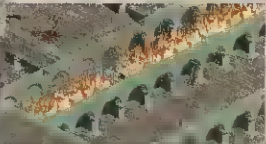
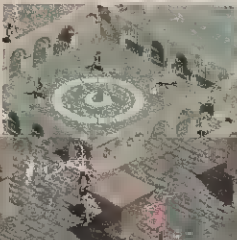
związek magów o nazwie Horadrim. Magom udało się uwiezić Baala i Mefisto, ale poszukiwania Diablo trwały długo. Wreszcie magom z Horadrim udało się dopaść i Diablo. Zamknęli go w zaklętym Kamieniu Duszy i pogrzebali w

podziemiach pod katedrą swego obrządku, tak aby zawsze mogli strzec uwięzionego demona. Niestety, potęga Horadrim powoli stawiała się przeszłością, a klasztor popadał w ruinę. Wtedy to arcybiskupa Lazarusa – powiernika króla Leoric – zaczęły nękać dziwaczne sny i koszmary. Został zmuszony do zejścia do podziemi pod katedrą i uwolnienia

Diablo. Rozpoczął się koszmar, który zrujnował życie mieszkańców Khanduras i zniszczył duszę ich króla, Leoric.

Atmosfera

Diablo jest grą, która traktuje o walce z przerażającym i namiętnym Złem. To bardzo wyraźnie widać w scenografii. Dla osoby przyzwyczajonej do sielankowo-baśniowych scenarii ujrzenie komnaty, w której Butcher torturuje ludzi, musi być szokiem. Zakrwawio-



Diablo

Dystrybucja: GD Projekt

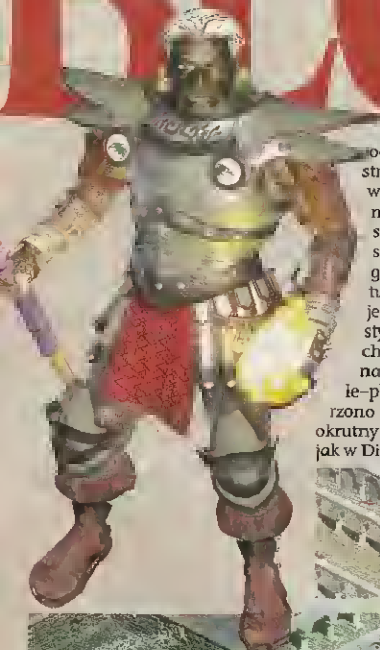


ne ściany i podłogi, zwłoki rozpięte na hakach i klamrach, ciała powbijane na pale, powyginane i poskręcane w przedśmiertnych męczarniach. To, co na początku gry jest jedynie ewenementem, pod koniec staje się regułą. Kiedy schodzimy do Piekła i lawirujemy między polami lawy, widzimy po prostu las pali z przyszpilonymi do nich ludź-

mi. Na zakrwawionych podłogach poniewierają się okaleczone, często bezgłowe, nagie ciała. Atmosferę gry podkreśla jeszcze muzyka – radzę się w nią wsłuchać, zwłaszcza na ostatnich etapach. Wyraźnie słyszymy jęki, westchnienia i szepty. Dodatkowe wrażenie wywierają rozmowy z napotkanymi ludźmi. Kiedy pijak Farnham opowiada o swej



BLO



podróż do lochów, jego strach udziela się graczowi. Kiedy rycerz Lachdanan opowiada o walce z siłami Zła, wydaje nam się, że stoimy obok niego w Piekło. Głos odczytujący tajemne księgi jest czasem tak sugestywny, że aż ciarki przechodzą. Nie przypominałam sobie gry role-playing, w której stworzono by tak sugestywnie okrutny i przerażający świat jak w Diablo.



Czary

Niestety, nie udało mi się sprawdzić działania części zaklęć czwartego poziomu. Z prostej przyczyny: niesłuchanie trudno znaleźć księgi czarów z tego poziomu. Czasem, z rzadka, trafiają się pergaminy (jednorazowego użytku). Natomiast instrukcja raczy wspominać zaledwie o jakiejś jednej czwartej dostępnych zaklęć, co swoją drogą jest dziwne. Poza tym, podobno księgi niektórych czarów czwartego poziomu są dostępne tylko w opcji multiplayer. Opiszę więc kilka przydatnych zaklęć.

Charged Bold – to zaklęcie służyło mi bardzo, bardzo długo. Ponieważ przeczytałem o nim aż dziesięć ksiąg, więc działał z rzeczywistie piorunującą siłą. Ten czar wysyła

„gwiazdki” energii rozpraszające się wokół. Nie warto go stosować przeciw jednemu wrogowi (chyba że jest tuż przy naszym bohaterze), ale przeciw ich zbitej gromadzie. **Charged Bold** może pełnić rolę antycznego, bardzo niecelnego karabinu maszynowego.

Wall of Fire – świetny czar do zablokowania wroga przejścia. Mag może się cofać i zostawiać za sobą ściany ognia. Nie powinno dojść do niego wielu przeciwników. Przy rzucaniu tego zaklęcia trzeba uważać, gdyż ściana ognia wyrasta zawsze tam, gdzie zwrócona jest twarz maga.

Flame Wave – ulepszona wersja Ściany Ognia. Nie dość, że zadaje większe obrażenia, to jeszcze porusza się. Potrafi zmasakrować wroga. Doświadczony mag może np.

Plusy

1. Świetna scenografia, znakomity dźwięk.
2. Świetnie przygotowane bestiaria.
3. Ogromna ilość dostępnych przedmiotów.
4. Możliwość rozpoczęcia nowej gry ze „złota postacia”, czyli taka, która zachowa wszystkie zdobyte przedmioty, punkty doświadczenia i wartości cech. To nowość w RPG.
5. Program za każdym razem losowo generuje układ każdego poziomu podziemi, przedmioty, które znajdziemy i potwory, jakie w grze spotkamy.
6. Po raz pierwszy w role-playing potwory wykazują spory inteligencję. Uciekają, rozbiegają się na obie strony, potrafią otwierać drzwi, gonią za bohaterem.
7. Doskonałe opracowanie techniczne. Gra, tymo działanie w systemie Windows 95, jest bardzo szybka.
8. Możliwość grania w sieci i tworzenie czterechosobowych grup graczy współpracujących ze sobą lub zwalczających się.

Minusy

1. Gra jest zbyt krótka. Przy intensywnym graniu da się ją ukończyć w kilka dni (kierując jedną postacią). Miałem wrażenie, że po przygotowaniach w podziemiach właściwa zabawa powinna się dopiero zacząć. To podstawowa wada – z tego powodu gra nie może, moim zdaniem, dostać oceny powyżej 90%.
2. Niewielka interakcja bohatera ze światem. Zbyt mało jest dialogów oraz złoceń wykonywanych na życzenie spotykanych osób.
3. Zagadki, tak typowe dla RPG, w Diablo w zasadzie nie istnieją. Najbardziej skomplikowane zadanie polega na odnalezieniu trzech kamieni i położeniu ich na piedestale, aby otworzyło się tajne przejście. Ale to, zapewne, celowy zabieg autorów Diablo, którzy chcieli, aby gra była również w ręce naszych „młodszych braci w rozumie”, czyli młotników Dooma itp.
4. Poszczególne poziomy mają za mały obszar.

Bądź ostrożny przy korzystaniu z ołtarzy.

Wpaść do komnaty, w której znajduje się grupa potworów i zalać je kilkoma falami ognia.

Golem – czar czwartego poziomu, ale beznadziejny. Powoduje pojawienie się golema, który broni maga. Silni wrogowie zatławiają go natychmiast. Co gorsza, w trakcie rzucania następnego zaklęcia pierwszy golem znika.

Guardian – wpisany zostaje do listy naszych czarów w Bone Chamber. Powoduje pojawienie się stwora wyrzucającego kule ognia.

Infravision – widzimy wszystkie (nawet ukryte za ścianami) potwory. Kapitałny czar „zwiadowczy”.

Mana Shield – po rzuceniu tego czaru każdy zadawany przez wroga cios powoduje ubytek punktów many, a nie punktów życia. Dobra osłona przed silniejszymi wrogami. Zwłaszcza przydatna dla maga, bo u niego z punktami życia zwykle bywa kiepsko.

Flash – czar działa w obrębie okręgu o małej średnicy, którego środkiem jest mag. Użyteczny w momencie, kiedy zostaniesz nagle otoczony. Ale zamiast korzystać z niego, lepiej nie daj się otoczyć. Ulepszoną wersją tego czaru

chcemy uciec. Ulepszoną wersją tego czaru jest „czwartopoziomowy” Teleport.

Rady

- Nie wydawaj pieniędzy na byle błyskotki. Przedmioty naprawdę przydatne kosztują niebagatelne sumy, więc lepiej oszczędzaj. Kiedyś miałem okazję kupić w dzianko, które do każdej cechy dawało 11 punktów, czy czapek zwiększającą o 70 liczbę punktów życia. Ale to są drogie przyjemności.
- Zatrzymuj przedmioty, które – jak sądzisz – mogą się przydać (chyba że ważne względy zmuszają Cię do pozbycia się ich). Aby nie zagracać sobie plecaka, połóż je np. koło miejsca, w którym zawsze pojawia się teleport. Nie znikną.
- Każdy magiczny przedmiot powinienś zidentyfikować, zanim go sprzedasz. Jego cena może wzrosnąć kilkakrotnie.

Wskazywanie

Co prawda w oryginale nazywana jest rogus, a w polskiej instrukcji – wędrowniczka, ale ja postanowiłem nazywać ją łuczniczką, ponieważ łuk jest jej ulubioną bronią. Ta piękna dziewczyna zdolnywała się odwieścić boloty pod Katedrą i zabić do samego Piętki w poszukiwaniu Diabła. Jest szybka i zwinna oraz doskonale ogarnęła strzelanie z łuku. Kiedy na początku gry wybrałem łuczniczkę, wydawało mi się, że z tą postacią będzie najłatwiej kłopotu. Tymczasem, ku mojemu zaskoczeniu, okazało się, że to najlepsza z trzech postaci. Przede wszystkim, należy w niej rozwijać cechy szczególne, aby zwiększyć szansę trafienia oraz klasę zbroi (bowiem łuczniczka nie będzie mogła korzystać z tarczy, a przynajmniej nie wtedy, kiedy trzyma w ręce łuk), a następnie siły (mocniejszy cios). Nie możemy jednak zapominać o magii. Łuczniczka musi poznać przynajmniej dwa czary: Healing i Town Portal. Znajomość innych nie jest konieczna, ale czary takie jak Holy Bolt (by pokonać szkielet króla Leotica) czy Fire Wall przydadzą się każdemu. Technika walki łuczniczki powinna polegać głównie na tym, aby nie pozwolić przeciwnikowi podejść na odległość ciosu. Oczywiście, ja tylko teoria – potwory jestoby dużo silniejsi, aby zawsze się ko udało. Dlatego właśnie przydać się czary. Postawienie przed sobą Światła Ognia i ostrzelanie się spozza niej, to dobry sposób na większość monstrów. Łuczniczka powinna jednak wystrzegać się otwartych przestrzeni, na które może zostać zaatakowana – szczególnie w jednoosobnej. Najlepiej dla niej pozostaje miejsce naprzeciw otwartych drzwi czy w rogach. Tam, mając pełną kontrolę, może zmasakrować całą hordę wrogów. Dobrze wykwalifikowana łuczniczka jest w stanie wymyślić ciosy nie tylko ze szkieletowymi czy koziogłowymi tarcznicami, ale nawet z groźnymi sukubami lub magów. Oczywiście, powinna posiadać odpowiedni zapas mikstur leczących. Prawdziwe kłopoty rozpoczynają się dla łuczniczki w momencie walki z szybko poruszającym się i atakującym na odległość wrogiem, takim jak np. pływające paduszki w Jaskiniach. Tralanie ich jest bardzo trudne, lepiej wtedy przejść walkę w zwiad. Łuczniczka może mieć też problemy z hordami Blood Knights. Ale i na to jest sposób. Rycerze są od niej nieco wolniejsi, poza tym zdarza im się na chwilę zatrzymać. Wystrzelaj się, łuczniczka może co jakiś czas pocić z łuku. W ten sposób spokojnie da sobie radę nawet z kilkoma rycerzami jednocześnie.

Po osiągnięciu każdego następnego poziomu łuczniczka otrzymuje 1 punkt many i 1 punkt życia, zawsze więc będzie jej brakować i jednego i drugiego. Prowadzona przeze mnie dziewczyna dostała na szóstym poziomie oszczepkę, która dawała 60 punktów życia, oraz miała kilka przedmiotów podwyższających zdolności magiczne, a więc pozwalających dość swobodnie zniszczyć czarod. Znajomość zaawansowanej magii nie jest wprawdzie konieczna, ale ułatwia grę. Warto jednak zauważyć, że magiczne przedmioty oddziałujące na żywotność i magię podają łuczniczce 1,5 punktu many za 1 punkt życia i 1,5 punktu życia za 1 punkt żywotności. Łuczniczka ma też zdolność wykrywania i doszukiwania pułapek.

- Przedmioty dostępne w sklepach są co pewien czas wymieniane. Najszybciej procentem zachodzi u Adria.

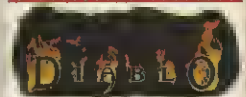
Wymagania sprzętowe:

P75, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.



jest „czwartopoziomowa” Nova.

PFasing – teleport na krótkim odcinku. Użyteczny, kiedy



Blizzard 1999

Role-playing

PO CD-ROM

Grafika: 81%

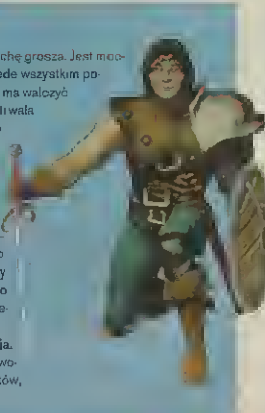
Dźwięk: 95%

Ogółem: 85%

Wojownik

Ten osiołek o małym móżdżku postanowił zagrać w bohatera i przy okazji uciekać trochę grosza. Jest mroczny, odporny, niezbyt zrzeczny i ma małe szanse na poznanie zaawansowanej magii. Przede wszystkim powinniśmy rozwijać dwie jego cechy: żywotność i siłę. Te pierwszą – ponieważ wojownik ma walczyć w zwiadu, a więc nie tylko będzie zadawał ciosy, ale i otrzymywał. Druga – aby walka iwała jak najkrócej. Zabawę z Diabłem zacząłem właśnie od postaci wojownika. Można dlatego później byłem tak zachwycony, gdy wybrałem łuczniczkę. Bowiem wojownik (choć ma północny cios i może używać broni naprawdę skutecznej oraz nosić ciężkie pancerze) jest postacią dość kłopotliwą w prowadzeniu. Do każdego wroga musi podejść na odległość ciosu, za niektórymi nawet gonić. Dobrze po prowadzony wojownik potrafi jednak sam wejść w „gęstw” bardzo groźnych przeciwników i wyjść z niej samotnie (nie dale odtrącający pył z naramienników). Największe kłopoty mogą mu sprawić Blood Knights, z którymi z pewnością nie może się zmierzyć w siołusku [khe, khe – Ale jeden do czterech. Potworne problemy zaczynają się przy walce ze znikającymi magami. Biedny wojownik pędn do takiego czarodzieja (obrywając przy okazji kilkoma kulami ognia) po to tylko, aby zniszczyć jak ten znika i pojawia się kilka kroków dalej, i znowu atakuje fireballem. Do tej walki trzeba mieć sporo cierpliwości.

Wojownik przy wchodzeniu na kolejny poziom doświadczenia otrzymuje dwa punkty życia. Powinien znać dwa czary: Healing i Town Portal (moż wojownik w walce z jednym z potworów musiał nawet użyć Światła Ognia). Wojownik ma zdolność naprawiania przedmiotów, ale zostają one częściowo zniszczone.



Podsumowanie

Diablo to gra, która z pewnością przyciągnie apetyty graczy i jednocześnie podniesie poprzeczkę przy firmie. To nie jest taka, z Beholderów czy innych gier rodem z SSI, a produkt oryginalny, dopracowany i przemyślany. Jak wszystko na tym niedoskonałym świecie – nie pozbawiony wad. Uważam jednak, że dla interesujących się role-playing jest to lektura obowiązkowa – daleka bardziej niż Daggerfall i Noboo – Aki. Z niepokojem czekam na część drugą, a postawiłbym doloty przeciw orężom, iż Blizzard wyda do Diablo coś w rodzaju dodatkowych poziomów i przygód.



- Koniecznie odwiedzaj Wirta. Ma on czasami niezwykle użyteczne przedmioty. Zwłaszcza bardzo drogie.
- Jeżeli chcesz, aby jakiś czar był szczególnie silny i pochłaniał mniejszą niż standardowa ilość mana, przeczytaj kilka ksiąg poświęconych mu.
- W walce wykorzystuj warunki terenowe. Drzwi, beczki, płoty, krzaki, rzeki lawy – wszystko może Ci pomóc. Zauważ, że niektóre potwory nie potrafią otwierać drzwi. Wystarczy więc zamknąć się w pomieszczeniu i rozliczyć przekrąty czy płoty.
- Większość wrogich klanów ma swego przywódcę (różni się nieco wyglądem i jest tr-

- dniej-szy do poko-nania). Przy takim przywódcy zawsze znajdziesz jakiś magiczny przedmiot.
- Czasem na polu bitwy trudno znaleźć mały przedmiot przy zwiłkach wroga. Zauważ, iż pierścienie przy upadku na ziemię wydają charakterystyczny, metaliczny brzęk.
- Każdy potwór da się pokonać. Jednak mag może mieć kłopoty zanim zorientuje się, które czary działają na jakich wrogów.
- Bądź ostrożny przy korzystaniu z ofiarzy. Po-

trafią czasem trochę zamieszanie w cechach postaci. Zwykle wychodzi to nam na dobre, ale strzeżenie go...

• Nie staraj się tworzyć bohatera doskonałego w każdej dziedzinie. Oczywiście, dzięki ogromnej liczbie magicznych przedmiotów da się w Diablo stworzyć postać silną i dobrze znającą magię, choć nie jest to łatwe. Lepiej jednak stworzyć bohaterów, specjalizujących się w jednej dziedzinie.

Jacek Piekara



PS Elementy rozwiązania publikujemy na str. 53.



Mag

Ten słaby, zniechęcony starzec dowiedział się, że pod Katedrą można znaleźć nieśmiertelne skarby wiedzy w postaci magicznych ksiąg i pergaminów i przedmiotów. Jeśli natknie się na Diabla, to przy okazji zabija go. Mag rozpoczyna grę, mając sporą uzdolnienia magiczne (dawnie byłoby, gdyby nie miał), a poza tym jedynie dobre nępcę.

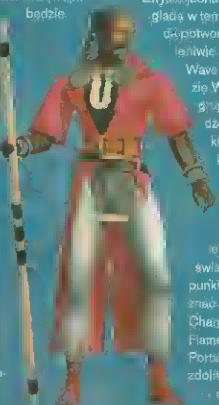
Przed wszystkim powinien rozwijać magię, a także nabrać trochę siły, aby w przyszłości móc założyć chłoniące go skutecznie pancerze. Nie marnować punktów na szkolenie zrzępczości, ani rozwinięcie żywotności. Lepiej kupić lub znaleźć magiczne przedmioty dodające punktów życia.

Prowadzenie tej postaci wiąże się z największymi kosztami. Będziem mag walczyć będzie przede wszystkim z potworami, a nie z innymi magami. Będziem mag walczyć będzie przede wszystkim z potworami, a nie z innymi magami. Będziem mag walczyć będzie przede wszystkim z potworami, a nie z innymi magami.

Iwec doszedł na odległego wygłębienia reki. Jest to dla niego zadanie o wiele łatwiejsze niż dla tużniczek, bo dysponuje o wiele silniejszymi argumentami. Oglądał Szwagryńską, która grała w ten sposób, że rozdawał Czary. Podstawowym problemem magów jest fakt, iż często potwory jest odporna na określony rodzaj czarów. Jak więc walczyć z kilkusetosobnymi wrogami, z których jedni są odporni na ogień, inni na błyskawice, a wszyscy podziwiają na nas? Odegrać, który prowadzi magię, wymagane będzie spora szybkość w podejmowaniu decyzji, bo jednocześnie będzie musiał (w skrajnych wypadkach) kierować postacią, z której zmieniać czary, leczyć bohaterów i kłopoty.

Zwykle jednak walka z magiem wygląda w ten sposób: 1. potwór hon-dy potworów? 2. mag coś się lewuje zuchacz Flame Wave lub w najgorszym razie Wall of Fire. 3. potwór gnębi potworów? 4. znużony mag powtarza zalecenia i podąża za potworem, który gdzieś sprawdzisz, czy przy potworach nie najdzie czegoś cenniejszego.

Mag za uzyskanie kolejnego poziomu dostaje nowe umiejętności, które są dla niego bardzo cenne. Będziem mag walczyć będzie przede wszystkim z potworami, a nie z innymi magami. Będziem mag walczyć będzie przede wszystkim z potworami, a nie z innymi magami.



ARWAŁ

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul. Wyszomirskiego 1
tel./fax 077-746443 e-mail harwal@hotmail.com

GRY PEŁNE

Mega Tripak	60
Real Assault 2	120
Shanira	100
Wing Collectors	150
Battle Beas	50
Blow Away	30
Blue Force	30
Central Intelligence	30
Chicomastr	90
Dungeons Master II	85
Euro 96	80
Jungle Strike/Desert Strike	35
Levin Mover Man	20

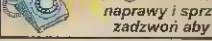
Inferno
Pensywny Inne światy
w poszukiwaniu
obcych

Lili Devil	25
Primal Rage	85
Prisoner Of ICE	45
Return To Zork	30
Sim City 2000	35
Slip Stream 5000	30
Star Trek 25th Anniversary	35
System Shock	35
Tank Commander	55

EROTYKA

Adult Share 1-15	7
Asian Babes Gube 1-3	25
Devote Girls	20
Osire Fantazje Seksualne	25
Sakura	20
Sama Przyjemność	25
Sciele Tajne	25

tel. (0-77) 746443
e-mail
harwal@hotmail.com



GRY SHAREWARE

Archie Explosion 1-2	20
Earth Games 13-28	17
Earth's Kazdgo 1-10	12
Karna	25
Komikowe	25
Mortal Combat III	35
Planszowe i karty	25
Przygodowe	25
Rise Of The Triad	35
Strzelanki	25
Wojenne	25

Trójwymiarowe Koszmary
Doom, Heretic, Hexen,
i inne dostarczają planów.

PROPOZYCJE SPRZETOWE

Głosniki Aztek FX20 2 x 20W	57
CD ROM IVES 6x IDE	320
Karta PCI SV486 2MB/MPEG48bit	290
Kabelna do gier trójwymiarowych	
Okulary 3D wirtualna rzeczywistość	410

Trust Killer Cobra
(Wingman Compatible)



Zamówienia przyjmujemy telefonem, listownie, faxem oraz przez INTERNET!
naprawy i sprzedaż także za zaliczeniem pocztowym
zadzwoń aby otrzymać bezpłatny pełny katalog!!!

PHANTASMAGORIA 2

Ciężki jest los gracza. Ten nieszczęśnik czeka miesiącami na swoją wymarzoną, od wieków zapowiadaną grę. A gdy wreszcie upragniony produkt trafia na rynek, może się okazać, że nie spełnia pokładanych w nim nadziei. Że gotowa gra, choć stosunkowo niezła, jest zbyt krótka, zbyt trywialna, oferuje zbyt mało zapierających dech scen. W takich chwilach człowiek tra-

PUZZLE OF FLESH

całkiem normalny - niespełna rok przed momentem rozpoczęcia fabuły leczony był w szpitalu psychiatrycznym. Żwoliłony po ostrej kuracji, powrócił na łono społeczeństwa i przez jakiś czas jego życie tęczyło się normalnie. Jednak pewnego dnia coś się zmieniło. Curtisa zaczęły nękać dziwne wizje, słyszał różne głosy. Na domiar złego powrócił koszmarne wspomnienia z dzieciństwa (drecząca go matka, która w końcu popełniła samobójstwo, zastrzelony ojciec).

Jakby tego było mało, na spokojną dotąd firmę spadła seria okropnych morderstw. W miarę zagłębiania się w historię WynTechu i zakamarki swojej własnej osobowości Curtis odkrywa przerażające fakty. Coraz mniej pewny swoich zmysłów, musi stawiać czoła siłom, których nie rozumie i na pokonanie których ma niewielkie szanse. Gracz, rzucony w sam środek tego wiru przemocy i szaleństwa, musi zrobić wszystko, by pomóc Curtisowi w doprowadzeniu jego życia do normy.

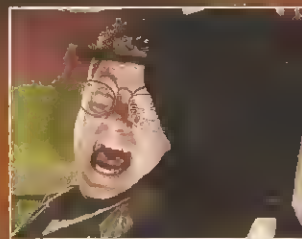
Ratunku, Windows!!!

Co prawda Phantasmagoria 2 pracuje zarówno pod DOS, jak i pod Windows 95, jednak ja miałem nieszczęście poznać wersję windowsową. Domyślać się chyba, co to oznacza? Tak, tak, začínające się animacje, jękający się dźwięk, okresowe zawiesz-

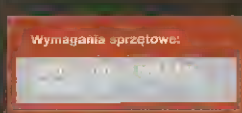
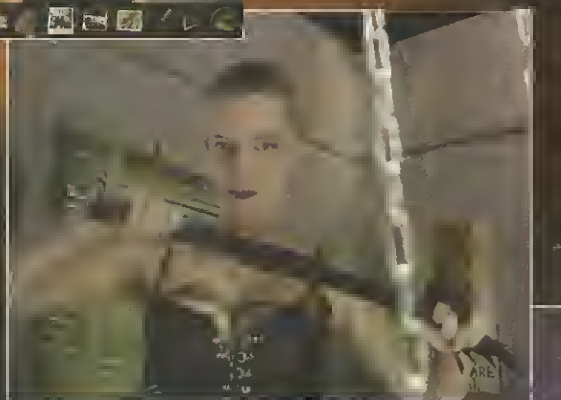
nie systemu - zawsze wtedy, gdy akurat od godziny nie nagrywałem stanu gry. Oj, bolało. Niestety, nie wiem, jak gra pracuje pod DOS, ale stawiam krótkie piwa i pensję Alexa [1] - Alex, że dzieścić razy szybciej i bardziej płynnie. No nie, zajmijmy się teraz samą oprawą.

Podstawą gry są oczywiście sekwencje wideo, podobnie jak w zeszłym pierw-

a muzyka ultraklimatyczna, ale z jakością jest zdecydowanie gorzej. Statyczne plansze są na szczęście lepsze, choć nieco sztywne. Zrezygnowano z renderingu



na rzecz skanowanych, fotorealistycznych wnętr. To był chyba dobry ruch, bo o ile do barokowych wnętrz domu z części pierwszej renderingu pasowały znakomicie, o tyle do nowoczesnych laboratoriów chemicznych z części



szej. Niestety, w filmikach z Puzzle of Flesh załgał się wszędobylski przeplot [został usunięty z prezentowanych w teście grafik - Alex], wywołują więc mieszane uczucia. Wprowadzić kamera prowadzona jest bezbiednie, gra aktorów jest w porządku



ci wierę w zdolności komputerowych twórców i w ogóle wszystkiego mu się odechnie. Taki właśnie zawód spótkł mnie, gdy po kilku miesiącach „dorwałem się” do Phantasmagoria 2. Stali czytelnicy Gamblera pamiętają zapewne, z jakim entuzjazmem przyjąłem część pierwszą. Nic zatem dziwnego, że z ogromną niecierpliwością czekałem na drugi odcinek serii (przypominam, że tytułem Phantasmagoria została nazwana seria gier-horrorów, a Puzzle of Flesh pod względem fabularnym nie ma nic wspólnego z poprzedniczką). Grę skończyłem najszybciej jak mogłem i wtedy pojawiło się dreczące pytanie: „I co, to już wszystko?”

Curtis

Mogłoby się wydawać, że główny bohater gry jest zwykłym, biurowym pracownikiem firmy WynTech, zajmującej się produkcją środków farmakologicznych. Już z wejściówki dowiadujemy się jednak, że nasz Curtis nie jest

Podsumowanie

Trochę się zawiodłem. Myślałem, że Puzzle of Flesh będzie gra, która przewiezie mnie do Sierra. Niestety, tak się nie stało. Sam nie wiem, czym mógłbym pocieszyć wszystkich, którzy podobnie jak ja poczuja się zawiedzeni. Może wyjdzie Gabriel Knight 3... Może... Na koniec jeszcze jedna przestroga dla rodziców: TO NIE JEST GRA DLA DZIECI!



drugiej nadawaliby się znacznie gorzej.

Jak pisałem wcześniej, muzyka jest naprawdę dobra, dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Krzyki, ryki, co tylko sobie wymarzą. Gadki aktorów można zrozumieć, choć czasem z pewnymi trudnościami. Podpisów, niestety, nie da się włączyć.

Obsługa

Jest klasyczna dla gier tego typu. Uniwersalny kursor spełnia wszystkie funkcje, których zresztą jest tyle, co kot napłakał. Branie przedmiotów, rozmawianie, prze-

Phantasmagoria 2

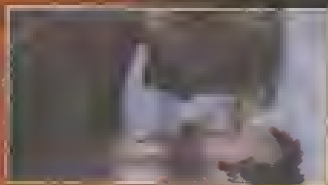
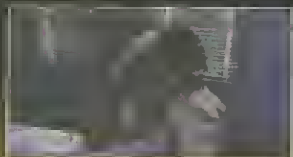
Dystrybutor: IPS Computer Group

mieszczanie się z pomieszczenia do pomieszczenia i to wszystko. Aha, można jeszcze łączyć ze sobą dwa przedmioty (wprawdzie rzadko się to przydaje, ale zawsze). Przedmiotów jest niewiele i raczej nie ma kłopotów z ich wykorzystaniem. Udoskonalono opcję powtarzania oglądanych w trakcie gry filmów. Wszystkie waż-



rozlew krwi.

Właśnie, jak już jestem przy krwi, to napiszę parę słów o klimacie Phantasmagorii 2. W pierwszej części napięcie było dość umiejętnie stop-



niejsze sceny można sobie obejrzeć jeszcze raz i w spokoju nacisnąć się, patrząc na

człowiek bał się, chociaż na ekranie tak naprawdę niczego nie było widać. Tutaj mamy sytuację odwrotną. Gdy łazimy po firmie, to nic stresującego się nie dzieje, za to gdy Curtis ma wizję, pokazane są scenki mocno szokujące, wręcz na granicy dobrego smaku (a może nawet za granicą?). Wyraźny dysonans między częściami „filmową” a „statyczną” powoduje, że gra sprawia wrażenie niespójnej, jakby producent w zwykły film obyczajowy napychał krwawych i brutalnych scen bez wcześniejszego przemyślenia. Sama fabuła jest mocno zagmatwana nawet po skończeniu gry człowiek zastanawia się: kto, o co, po co i dlaczego? Fatalnie zrobione są też zakończenia – trwają kilka chwil, jakby w niewielu krótkich scenkach dano się rozwiązać, było nie było, zawiął akcję.

Wrażenie. Również gracz poszukujący silnych wrażeń mogą ją uznać za interesującą, choć i tu czeka ich małe rozczarowanie – najbardziej brutalny jest filmik na początku 2 kompaktu, potem w zasadzie nic tak strasznego już nie ma.

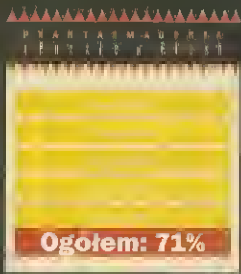
Frogger



PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tęte na str. 55.

No cóż...

Nie powiem, że Puzzle of Flesh to gra całkiem nieudana, bo tak nie jest. Jeśli ktoś nie grał w Phantasmagorię czy w Gabriela Knighta 2, Pof może mu się wydać całkiem zaprawiającą i zrobić na nim



Ogółem: 71%

Dla tych, którzy nie mają szans na karierę kierowcy rajdowego przeznaczona jest gra Rally Championship. Trzeba przyznać, że programiści z rle znanej na rynku symulatorów firmy Magnetic Fields odwalili kawał dobrej roboty. Program ma wszystko, co powinien mieć hit – wysokiej jakości grafikę i dźwięk oraz to co najważniejsze – kolosalną grywalność i nic dziwnego. Temat jest nam doskonale znany, a maszyny, jakie można prowadzić, są drogie sercu każdego kierowcy. Zaprawdę powiadam Wam, serce się raduje, gdy wchodzi się „dwie paki” w zakręt 90°...

Przystąpmy więc do przeglądu cudownych pojazdów dostępnych w grze. Przed nami...

Grupa A

Klasa 8

Subaru Impreza – jeden z najlepszych obecnie samochodów grupy A. Napęd na cztery koła; dwulitrowy, 16-zaworowy silnik z turbodoładowaniem, o mocy ponad 300 KM. Sześć biegów do przodu. Maksymalna prędkość, jaką osiąga na bardzo długiej prostej (poziomej), to ponad 275 km/h. Dla porównania podaje, że ja na pierwszym torze osiągam prędkość maksymalną ok. 267 km/h i średnią ponad 175 km/h. Mój najlepszy czas Impreza na tym torze to 2 min 39,6 s.

Ford Escort Cosworth – taki sam jak samochód Krzysztofa Hołowczyca. Również dwa litry turbo 16v i również ponad 300 koni mocy. Ścisłe odpowiada Subaru. Mój kumpel (chołerny wielbiciel Fordów) osiągnął na pierwszym torze czas 2 min



079 2

NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP

Rally z nas marzy o tym, aby...
...za kierownicą rajdowego...
...i stać się...
...Niewiele... jest...
...dane...

35 s. Chyłę czoła przed...
strzem, mój najlepszy czas to 2 min 38,1 s.

Oba samochody mają napęd 4WD i prowadzi się je odrębnie

nie inaczej niż pozostałe – różnica minimalna, ale jest!

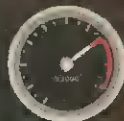
Klasa 7

Renault Megane Maxi – coż można rzec: jedyny „francuz” w grze, nad czym szczerze boleję (a gdzież bezkonkurencyjny na rajdach we Francji Peugeot 306 Maxi?). Dwulitrowy silnik 16V. Moc nie jest znana, ale niższa niż w poprzedniej klasie. Osiąga tylko ok. 250 km/h.

Siedem biegów do przodu zapewnią dość dobre przyspieszenie, powynajdne z użyciem

skiwany przez Impreza i Coswortha, ale „tylko” do 200 km/h. Dobry samochód, lepszy od Golfa (przynajmniej ja tak uważam).

Volkswagen Golf GTI 16V – wielu polskich fanów motoryzacji wielbiących niemieckie samochody będzie miało okazję prowadzić „podrasowaną” wersję Golfa „trójki” z grupy A. Samochód w cywilnej wersji jest wszystkim doskonale znany, natomiast rajdowego w Polsce nie ma. Dwulitrowy, 16-zaworowy silnik, mimo mocy 220 KM, jest słabszy od jednostki napędowej Renault Megane. Golf gorzej przyspiesza, ma mniejszą prędkość ma-



ksymalną. Zresztą, w ogóle Volkswageny to g*... samochody... dla LUDU...

Klasa 6

Skoda Felicia – jest „klasą” sama dla siebie. Powód oczywisty: to samochód z najsłabszym silnikiem w całej grze – 155 koni. Osiąga zaledwie nieco ponad 200 km/h. Jak na czymś takim można się ścigać? Już od startu wszystkie Cosworth czy inne Golfy zostawiają Cię za sobą. Sześć biegów do przodu. To ma być rajdowy samochód? Zaledwie półtoralitrówym silnikiem?!

**Network Q RAC
Rally
Championship**

Dystrybucja: LiComp





Grupa N

Klasa 4

Proton Wira – jedyny reprezentant grupy N w tej grze. Wbrew pozorom, jest na tyle szybki, że może konkurować z Subaru i

Fordem, choć widać, że mocy ma dużo mniej, „zaledwie” 185 kW. Trzeba się do niego przyzwyczaić, bowiem kierownicę ma... po prawej stronie. U siebie zaobserwowałem tendencję do ściągania samochodu na lewo – zmienia się całkowicie układ punktów odniesienia, określających położenie samochodu na drodze. Skoro występuje to nawet w grze, to co musi być w prawdziwym samochodzie? Nigdy nie jeździłem pojazdem z kierownicą po prawej, ale też zbytnio się do tego nie palem.

Proton ma pięciobiegową skrzynię biegów, która mi odpowiada najbardziej ze wszystkich (może się zbytnio przyzwyczaiłem do prawdziwego samochodu?).

W Protonie Wira możemy wprowadzać miniję zmian niż w pojazdach grupy A. Piśnię o tym w części poświęconej realizmowi.

Wszystkie te pojazdy (od Megane w dół) mają przedni napęd, co powoduje, że prowadzi się je nieco inaczej niż dwa pierwsze. Najważniejsze, że przy skręcaniu, przy gazie „do deski”, samochód nie za bardzo chce skręcać (typowy objaw) i jest przedem wynoszony ku zewnętrznej.

Realizm

w tej grze, wbrew pozorom, nie jest tylko symboliczny. Bardzo ważne jest ustawienie pojazdu. W tych z grupy A można zmieniać twardość i wysokość zawieszenia, przełożenia skrzyni biegów, szybkość reakcji na ruchy kierownicy, opony (na asfalt, żwir, błoto i śnieg) oraz siłę hamowania przed-tył. W



Protonie Wira z grupy N zmieniamy tylko twardość i wysokość zawieszenia, szybkość reakcji na ruchy kierownicy i opony.

Powiem więcej: samochód reaguje na ruchy kierownicy prawie „jak żywy”. Przyspieszenie wgniata w fotel przed ekranem, brakuje tylko tego cudownego uczucia (wierzcie mi), gdy na zakręcie wciskamy jeszcze w boczny słupek.

Doskonale oddano charakterystykę samochodów z napędem na przednią oś oraz tych napędzanych na cztery koła. Te z napędem na obie osie szczególnie zachowują się na zakręcie – przód „wyciąga” je, podobnie jak ma to miejsce w samochodach napędzanych „na przód”, a tył lekko zarzuca, pozwalając wejść w zakręt odrobnie szybciej niż normalnymi pojazdami.

Ustawienie samochodu ma kolosalne znaczenie. Szybkość skręcania kół to sprawa indywidualnych upodobań – im wolniej samochód skręca, tym wcześniej trzeba zacząć skręcać, również tym wolniej będzie prostował koła. Ma to znaczenie podczas gry na klawiszach – mając joya zostaw to na „default”. Hamulce proponuję ustawić na stałe – 60% przód i 40% tył.

Natomiast najwięcej uwagi musisz poświęcić skrzyni biegów i zawieszeniu. Na asfalcie trzeba je obniżyć i utwardzić niemal maksymalnie. Z kolei na żwirowo-błotnych trasach z rowami po bokach „twardy” i obniżony samochód będzie się zachowywał w sposób nieprze-

CoCo
International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 46
Tel: 090 301 659
Fax (036) 24944

Tytuł Hurt z VATem

Alenteig 137,90 94,90

Battle of the Titans 159,90 96,54

Battle of the Titans 144,90 94,56

Battle of the Titans 144,90 94,56

Command & Conquer 144,90 94,56

C & C Red Alert 145,00 95,20

Crusader 127,90 85,10

Cyberia 2 139,90 93,23

Cyberstorm 119,90 83,23

Daggerfall 134,90 93,90

Duke Force 119,90 83,23

Discworld 2 141,90 94,56

Discworld 2 134,90 93,90

Duke Nukem 3D 129,90 85,00

EF 2000 (TEF 2) 129,90 85,00

F23 Lightning 132,90 94,50

FIFA 97 137,90 89,00

Grandprix 2 119,90 86,57

Gabriel Knight 119,90 86,57

Heroes of Might & Magic 2 159,90 115,86

Hyperion 144,90 99,93

Jerry 135,90 93,25

Lucas Arts Archive 144,90 94,56

Lords of the Realm 3 144,90 94,56

Mad Dog Pack (1+2) 119,90 79,95

Mechwarrior 2 149,90 106,56

MegaMan 3 141,90 87,00

MegaMan 3 135,90 87,00

MegaMan 3 139,90 94,56

Mortal Kombat III 129,90 89,56

NBA Live 97 127,90 89,00

Need for Speed 139,90 101,98

NHL 97 159,90 110,53

Pandora's Curse 143,90 102,40

Planescape 129,90 93,25

Planescape 133,90 108,13

Rally Championship 135,90 87,20

Rebellion Assault 79,90 56,58

Rebellion Assault 129,90 89,56

Ripper 169,90 82,40

Raiden 79,90 45,43

Rampart 2 129,90 84,20

Saints 2 129,90 84,20

Saints 2 127,90 89,20

Smurfs 166,90 75,80

Spycraft 119,90 86,23

Starline Wars 127,90 89,20

Starline Wars 129,90 86,20

Starline Wars 124,90 86,20

Starline Wars 138,90 94,00

Tomb Raider 138,90 94,00

Tomb Raider 99,90 68,21

US Navy Fighter 99,90 68,21

Urban Runner 109,90 73,24

Virtua Fighter 139,90 99,90

Warcraft 137,90 93,90

Warcraft Deluxe 174,90 119,21

Warcraft 2 Mission 73,90 51,80

Who's the Boss? 59,90 33,25

Wing Commander IV 119,90 85,21

X-Wing 119,90 85,21

X-Wing 139,90 85,21

CoreDraw 7 399,90

Dykanda 79,90 50,00

Enduro Prof. Pack 360,00 230,00

M.S. Encarta 97 149,90 104,56

PWN Encyklopedia 234,90 147,00

Wellfleet was 90? 529,90 353,65

Sony Playstation 1050 74,5

Deirdre Trilogy 204,90 169,54

Rayman 2 199,90 157,90

Rescue 199,90 157,90

Jackie 199,90 157,90

Virtual Helmet Cybermaxx 1099

Sirm EDO 8MB 124,90

CD Widel Phillips CDD 2000 1899 1336

SB 32 AWE 640 zł

Norwe Tytuły

Diablo 144,90

Privateer the Darkening Tel.

149,90

Phantasmagoria 2

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Punkty: Lubin

Krakowie Przedmieście 55

Begin S.C.

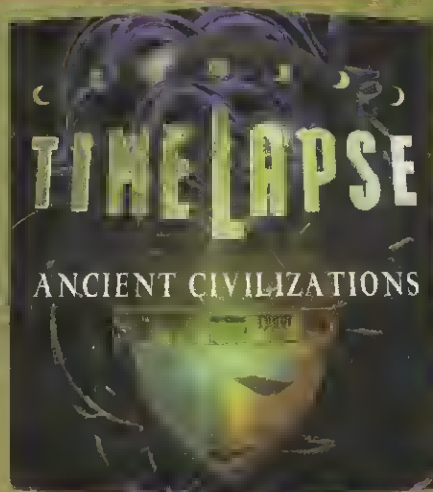
**63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105**



**TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857**



Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróżę poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.



MURDER CITY



**fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy
w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek**



*Gdzieś w dalekiej przyszłości,
w gigantycznym,
mrocznym Megalopolis ...*

pełna swoboda lotu
w ogromnych, wektorowych
miastach przyszłości
(200 000 poligonów)
- 64 000 kolorów w rozd.
od 640 x 200 do 800 x 600
- doskonała symulacja efektów
światlnych (flary)
i atmosferycznych (mgła)
- dziesiątki różnorodnych scenariuszy
i misji do wypełnienia





* 1997 Intel Corporation. Porównano z procesorem Pentium® bez technologii MMX™, o tej samej częstotliwości zegara, przy użyciu Intel Media Benchmark.

Zgadnij kto rozbawia procesor Pentium®?



Wśród specjalistów produkujących procesory Pentium® w firmie Intel jest grupa, która zdecydowanie się wyróżnia. To pracownicy działu technologii wzbogacania funkcji multimedialnych, zwanej technologią MMX™. Zostali specjalnie przeszkoleni, by spełniać tylko jedną misję – rozbawić procesor Pentium®.



Procesor Pentium® z technologią MMX™ zapewnia bogatsze kolory, pełniejszy dźwięk, płynniejszy obraz i szybszą grafikę.*
A w połączeniu z oprogramowaniem wykorzystującym technologię MMX™, multimedia zatańczą jak im zagrasz. Technologia MMX™ firmy Intel – techniczny odpowiednik zabawy.

► www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™

CHRONOMASTER

Gdy w redakcji po raz pierwszy obejrzałem opakowanie Chronomastera, dowiedziałem się, że zdaniem producentów (a raczej speów od marketingu) gra ma powalającą z nóg grafikę, piękne, renderowane tła, płynną animację (wszystko w hi-res), bardzo dobry scenariusz, ciekawe i oryginalne zagadki oraz puzzle, intuicyjny interfejs, nieliniową akcję z wieloma wariantami rozwiązania, a na dodatek doskonałą oprawę dźwiękową (z zaznaczeniem, iż głosów użycyli znakomici artyści). Pomyślałem wtedy, że jeżeli choć w części jest to prawda, to mi na dłoni purpurowy kaktus wyrośnie i zakwitnie złotymi kwieciami. Z obawą obserwując dłoń i małą purpurową kropkę, która się właśnie na niej pojawia, szybko udałem się do domu i otworzyłem pudełko.

A w środku czekał na mnie

świat przyszłości. Niezwykle oddległej przyszłości. A w tym świecie człowiek nie tylko tworzący coraz doskonalsze maszyny i urządzenia (w celu ułatwienia sobie egzystencji), ale i bezpośrednio tę rzeczywistość kreujący. Tak, ludzie nauczyli się konstruować wszechświat! W swoim mistrzostwie posunęli się niesłychanie daleko. Wszechświaty były przeróżne; obowiązywały w nich odrębne prawa fizyki; intrygowała ogromna liczba rodzajów tubylczych cywilizacji. Kultura jednych opierała się na zaawansowanej technice, innych – na magii i zjawiskach paranormalnych. Czasem stanowiła wypadkową obu poprzednich modeli.

Człowiek mógł osiągnąć tak ogromną wiedzę dzięki nieśmiertelności – każdy mógł żyć, jak długo chciał. Doświadczenie i umiejętności, nabyte w

tak długim czasie, czyniły z ludzi wszechstronnych specjalistów. Ale czas został okiełnany także w inny sposób. Technicy budujący wszechświaty „nabili czas w butelkę”, zamknęli w opakowaniu tak, żeby można go było nosić ze sobą, a nawet kontrolować, dla których przedmiotów powinien upływać, a dla których nie. Rozwój techniki i nauki otworzył przed mieszkańcami wszechświata niezwykle szerokie możliwości ingerowania w sprawy innych istot.

Zdarzyło się, że ktoś wprawił kilka światów w stan stagnacji – czas się zatrzymał, wszystko stało w miejscu. Koda, twórca wszechświatów, zostaje zwerbowany do uratowania ich.

Interfejs

Grę rozpoczynamy wewnątrz naszego statku kosmicznego, Jester. Klikając myszą na krąg widzieli monitora, przechodzimy do dostępnych w jej ka-

przedmiotów. Ciekawą rzeczą jest przyborek umożliwiający korzystanie ze śrubokręta, młotka, łomu lub też innych podobnych rzeczy. W menu dostępne są butelki „z czasem”, których używamy, gdy zależy nam, aby dla kogoś (lub czegoś) znajdującego się w stanie stagnacji czas ruszył z miejsca (np. jeśli potworowi, dla którego czas stoi, damy kawałek mięska, bez użycia wspomnianych butli nigdy nie doczekamy się chwili, w której je zje).

Mała kuleczka krążąca wokół głowy Kody (widoczna



Chronomaster

Dystrybucja: Mirage Software

Dedicated
to the
memory of
ROGER
ZELAZNY

binie urządzeń. („Jej”, bo Jester to chyba ona.) [Nie „chyba”, tylko na pewno i to komunikująca się z graczem pod postacią całkiem niezłej holograficznej laski – Frogger]. Po prawej stronie jest baza danych, po lewej sterownia. Aby gdzieś polecieć, trzeba wybrać cel i nacisnąć ikonkę przedstawiającą statek kosmiczny. Gdy już wylądujemy, obsługa gry wygląda następująco: typ wykonywanej akcji wybieramy w menu w górnej części monitora lub prawym przyciskiem myszy. Pokazywany jest tam katalog posiadanych

na screenach) to PDA, urządzenie umożliwiające komunikowanie się z Jester na odległość. Wywołujemy je, klikając na ikonkę w menu. Ponadto możemy mu zlecić włamanie się do jakiegoś terminalu lub otwarcie sterowanych elektronicznie drzwi. Koda i spotykane osoby wypowiadają się na wiele tematów; czym ułatwiają rozwiązywanie zagadek. Aby uzyskać dodatkowe informacje o przedmiotach, trzeba je dokładnie obejrzeć lub ewentualnie skorzystać z bazy danych Jester. Reasumując, obsługę gry należy ocenić





Animacja jest do niczego!

...nada?

Pracownicy grają w grę, która może być o twarze wyświetlane na ekranie komunikatora. Jesteśmy

Wymagania:

486DX2/66, 8 MB RAM
CD-ROM 2x

...le animacja jest w grze w małych ilościach. Właściwie to, co by pokazywać, nie jest ważne. Właściwie to, co by pokazywać, nie jest ważne. Właściwie to, co by pokazywać, nie jest ważne.

Hollywood & Walt Disney

Ron Perlman (znany z „Beauty & the Beast”), Brent Spiner (Data ze „Star Trek”), Lolita Davidovich („Intersection”) to aktorzy, którzy użyczyli swoich głosów postaciom z Chronomastera (odpowiednio: Koda, Milo i Jester). Dialogi są bardzo wyraźne i zrozumiałe. Jakość sample i muzyki nie pozostawia nic do życzenia. Melodyjki dobrze oddają nastrój gry.

Brawa! Brawa! Brawa!

Trudno oceniać autora, które-



go książki uważane są za jedne z najlepszych na rynku sci-fi fantasy. Na szczęście moje obawy co do fabuły okazały się bezpodstawne. Można śmiało stwierdzić, że scenariusz jest bardzo dobry, a dzięki Zelazny spisał się na medal. Akcja jest ciekawa (trudno przewidzieć, jak potoczą się losy, zupełnie jak w dobrej książce) i urozmaicona (6 światów do zbadania, na każdym z nich średnio cztery lokacje). Rozwiązania zagadek są zgodne z zasadami logiki, choć zadania nie należą do najprostszych. Przygód jest

GAMBLER

wiele, więc grać można długo. Rzeczona nieśmiertelność jest jak najbardziej prawdziwa i nie przesadzona. Chodźmy i robimy wszystko w absolutnie idealnej kolejności. Jest też



wiele możliwości rozwiązania tego samego problemu.

A jednak się myliłem

Stała się rzecz niespotykana. Producenti prawie nie przesadzili, podając informacje o grze. Tło, scenariusz, interesujące zagadki, nieśmiertelność i dźwięk są naprawdę na wysokim poziomie. Nielotne właściwie usterki ma interfejs. Tylko animacja jest, że użyję eufemizmu, do niczego.

Pisząc ostatecznie zdanie zdałem sobie sprawę, że coś mi strasznie przeszkadza. Okazało się, że to obsypany kwieciami koktus na mojej dłoni. Może nie tak purpurowy, jak być powinien, ale ostatecznie gra też nie okazała się bez wad.

Tymolcoo



PS Pierwsza część recenzji widzenia gry znalazła się w nr. 2/97 (Tęte, str. 54), drugą publikujemy na str. 53.

CHRONOMASTER

US Gold 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 93%

Ogółem: 91%

Wnioski

Tło, scenariusz, interesujące zagadki, nieśmiertelność i dźwięk są naprawdę na wysokim poziomie. Nielotne właściwie usterki ma interfejs. Tylko animacja jest do niczego. Chronomaster, poza wspomnianymi minusami, jest grą naprawdę wartą uwagi. Na pewno można ją zaliczyć do jednej z ciekawszych przygodówek dostępnych na rynku.

odrobine przedpotopowe, ale podobno taka była wiiza guru (znego). Schudne SVGA, niederek gułtkie tła, jednym słowem klasyka. Byłoby wspaniale, gdyby nie animacje. Jak na grę, o której tak głośno, animacje są po pierwsze - nie z tej epoki, po drugie - trochę przyciasne.

Już wyjaśniam, co mam na myśli. Intro do Chronomastera jest koszmarnie. Statki kosmiczne wyglądają, jakby ktoś gifa przeswał po ekranie (ładnie głębi, perspektywy, ostrości), gwiazdy - jak w wygaszaczach ekranu Norton Commander, a do tego intro „skacze” nawet na F100 (chyłę czoła przed geniuszem programistów z US Gold). Dalej w grze pojawiają się całkiem ładne „silikonowe” animacje, ale co z tego, że ładne, jeśli za małe (dla niewtajemniczonych dodaje, że przymiotnik „silikonowe” pochodzi od nazwy niezwykle szybkiej stacji graficznych Silicon Graphics, na których produkuje się większość animacji do dzisiejszych gier na PC). Niestety, producenci zdecydowali,

THE GENE MACHINE

Praca królewskiego agenta do zadań specjalnych to niełatwy kawałek chleba. Człowiek nieustannie siedzi na walizkach; musi się uganiać za wszelkiego rodzaju maniakami, zagrażającymi spokojowi Brytanii; narzeczona suszy mu głowę; zasług dla kraju nikt nie docenia, a po nocnych akcjach nawet ciocia z Ameryki i jej wybielacz nie potrafią doprać krawata. Taki Bond to może się przynajmniej bawić obłądnymi samochodami, superkomputerami czy strzelającym długopisem. Dawniej tajny agent musiał sobie radzić bez tego...

Dla wszystkich, którzy chcieliby poznać bliżej cienie i blaski pracy tajnego agenta królowej Victorii, którzy lubią spędzać godziny na świetnej zabawie z klasycznymi przygodówkami, cenią sobie dobry dowcip lub czują pociąg do surdytu i tesknią do czasów, gdy porządny obywatel mógł do woli wyzywać się na swoim służącym, młody zespół Divide By Zero stworzył wspaniałą okazję w postaci gry The Gene Machine.

O co tu chodzi?

Głównym bohaterem gry jest Piers Fanshawe, żyjący w XIX w. londyński dzentelmen, zaniający człowiek królowej, przewidziany do zadań wymagających zdecydowania, sprytu i dyskrecji. Poznajemy go w momencie, gdy wraz ze służącym, Mosso-

psem, wraca z Ameryki po wykonaniu nie zwykłe ważnej i tajnej misji. Taki początek wcale nie zapowiada porywającej akcji – wszak ze specjalnego zadania pozostała już tylko papierkowa robota, a zmęczeni bohaterowie mają w planach jedynie zasluzony odpoczynek. Jednak, gdy tylko Fanshawe przekracza próg domostwo, pojawia się niesamowity gość. Snuje fantastyczną opowieść o szalonym naukowcu – doktorze Dinseym, opisuje piekielną maszynę, zdolną do brawurowych operacji genetycznych, rozpościera apokaliptyczną wizję ataku legionów odrażających hybryd zwierząt i ludzi.

Piers, w którego postać wcieliła się gracz, musi sprostać kojętnemu zadaniu, ważniejszemu i trudniejszemu niż wszystkie dotychczasowe, gdyż trzeba działać praktycznie na własną rękę. Tak rozpoczyna się właściwa akcja gry. Z Londynu przenosi się ona niebawem do najbardziej niesamowitych nurek na kuli ziemskiej.

Co to właściwie jest?

The Gene Machine to typowa przygodówka. Składa się ze sporej liczby statycznych plansz, po których można się poruszać dość swobodnie. Można też opuścić daną planszę, jeśli w pobliżu dowolnego jej krańca znajdzie się miejsce, w którym pod kursorem pojawia się napis EXIT. Bohater przemieszcza się po świecie gry spacerując (przeważnie) lub jeżdżąc dorożką (na terenie Londynu – gdzie loczy się obszerna, początkowa część fabuły).

W trakcie gry znajduje wiele różnorodnych przedmiotów. Bywa, że są one na tyle małe, że może któryś prze-

żyć, lecz nie zdarza się to często. Gdy nacisniemy spację, w dolnej części ekranu wyświetlane są ikony wszystkich niesionych przedmiotów. Gdy klikniemy kursorem na którąś – pokazywane są ikony czynności, które na danym przedmiocie można wy-

Wymagania sprzętowe:

DX4/100, 4 MB RAM,
CD-ROM 2x.



W grze zawarto sporo realiów z czasów wiktoriańskiej Anglii



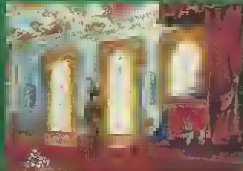
kona. Jest ich sporo, lecz prostota symboli i jasne opisy wykluczają możliwość nieporozumień. Gdy dwukrotnie nociliśmy spacę, wyświetlane są ikony menu gry – wśród nich m.in. zapisanie i odczytanie stanu gry oraz wyjście i powrót do gry.

Duży plus The Gene Machine stanowi fakt, że Pierce ma pod surowym kieszonku z nieograniczoną pojemnością. Gracz nie musi się wobec tego zastanawiać, co w najbliższym czasie może mu się przydać, a co trzeba wyrzucić. Twórcy poszli je-

szcze dalej – wziętego przedmiotu nie można się tak po prostu pozbyć. Znika dopiero w momencie właściwego wykorzystania lub w wyniku samoroztrągu rozwoju akcji. Wiąże się z tym drugi „błogosławiony” zabieg autorów – gra nigdy nie posuwa się do przodu, jeśli przez to gracz miałby utknąć w sytuacji bez wyjścia (na przykład, gdy nie znajdzie jakiegoś przedmiotu). Poszczególne zabezpieczenia są tak kunsztownie zaplanowane, że nawet świadome ich odnalezienie nie zawsze jest rzeczą prostą. W grze nie można także doznać porażki. Nie ma szansy, że bohater zginie, a ostateczne zwycięstwo to tylko kwestia czasu – nawet jeśli osłagane jest drogą sprawdzania wszystkich możliwości. Pasjonaci gier przygodowych mogą więc sobie wyobrazić, jak błogi i bezstreska jest zabawa w The Gene Machine.

wiających bohaterów. W zasadzie nie szczególnego. W końcu, zwykle w tym drugim przypadku serce wyrwało mi się z piersi i kłało o odrębnie więcej staranności. Gracz oczekujący wielu efektów specjalnych raczej się tą grą rozczaruje – nie na tym skupili się autorzy.

Nie najlepiej oceniam też stronę muzyczną TGM. W tie przez cały czas przewijają się trzy czy cztery tematy fortepianowo-organowe – równie dyskretne co monotonne. Autorzy nie skorzystali, niestety, z możliwości skojarzenia melodii z nastrojem konkretnych plansz. Sy-



Wnioski

Świat The Gene Machine kojarzy się z twórczością Juliusza Verne'a. Mnie zaskoczył mnie sposób, w jaki twórcami gry udało się wpleść zabawę w atmosferę Londynu minionej epoki. Tę krótką lekcję historii przemycano w dużej dawce dialogów, często kapitalnie dowcipnych, choć nierzadko przesadnie długich. Każdy może znaleźć w grze ulubiony rodzaj humoru. Pomysł i scenariusz gry wydają mi się warte uwagi. Zachęcam do zabawienia się w londyńczyka starej daty.

Grafika, dźwięk i bajery

Każda plansza gry jest wykonana w podobny sposób – sympatyczne, pastelowe tło, na które naniesiono płaskie, jaskrawe i dość duże figuлки postaci. Od czasu do czasu pojawiają się także elementy renderowane. Wyglądają bardzo ładnie, lecz w moim odczuciu nieprzejmnie kontrastują z całą resztą oprawy graficznej i psują ogólny efekt. Postacie i przedmioty sprawiają wrażenie jakby wyciętych z kolorowego papieru – płaskie, uszywnione, o wyraźnych konturach. Twórcy zrezygnowali z efekciarstwa na rzecz przejrzystości planu – zazwyczaj nie ma wątpliwości, co bierzemy udział w grze, a co jest tylko dekoracją.

Animacji jest niewiele – ruch przedmiotu w trzech wymiarach lub zbliżenie twarzy rozma-

tuację nieco ratują dygitalizowane głosy ludzi i natury.

Wrażenie ogólne

Jeśli przykładowo, szybnego jak kij od szczotki, angielskiego dżentelmena sprzed stu lat z okładem wpłacić w przegode toczącą się w scenarii dżungli tropikalnej, podziemnego świata, pokładu łodzi podwodnej czy kola polarnego, to otrzymamy opowieść z gatunku twórczości Juliusza Verne'a. Tak też musi się kojarzyć świat The Gene Machine. Tym bardziej że w grze można spotkać bezpośrednio nawiązania do niektórych tytułów wspomnianego pisarza. Mnie zaskoczył mnie sposób, w jaki twórcami gry udało się wpleść zabawę w atmosferę Londynu minionej epoki. W grze zawarto sporo realiów z czasów wiktoriańskiej Anglii – obfuda i snobizm lordów, nędza niższych warstw. W bezbolesny dla gracza sposób przemycano tę krótką lekcję historii w dużej dawce dialogów, często bardzo dowcipnych,

choć nierzadko przesadnie „gaśnych” (przy okazji – prawy klawisz myszy służy do przypisania przewijania tekstu).

Wspomniany już dowcip wart jest szczególnej uwagi. Bez względu na upodobania każdy może znaleźć w grze ulubiony



rodzaj humoru – od prostych gagów sytuacyjnych, w formie ekwilibrystycznego upadku na zadnią część ciała, poprzez nierzadko dość pikantne uwagi na temat obyczajowości, po ironizującą drwinę z panującą sytuacją społecznej. Mnie d...tkowo bawi fakt, że Piers niejednokrotnie chowa w wewnętrznej kieszeni sukienki dziwne przedmioty, np.: filiżankę z herbatą, żywą mysz, kamień czy łopate. Do innych obślwiwych pomysłów autorów zaliczyłbym scenę, w której bohater własnoręcznie wyciąga korek o powierzchni ok. metra kwadratu, tkwiący w wannie na głębokości co najmniej czterech metrów (wynagany udźwig Piersa – cztery tony plus masa korka), ale chyba się czeplięm.

Pomysł i scenariusz gry wydają mi się warte uwagi. Zachęcam do zabawienia się w londyńczyka starej daty – szczególnie graczy starszych, których nie zawsze już bawi strzelanie do zielonych ludzików.

R.K.

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tęte na str. 54.



THE
GENE
MACHINE

Divide By Zero 1998

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 60%

Dźwięk: 40%

Ogółem: 77%



INTERACT
by Multi-Styk



SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire



SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW



SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowy - analogowy, 8 x fire,
autofire, Throttle, Win'95



SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fire, autofire, Win'95



SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4-WAY VIEW, Win'95



SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane 17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95



Dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:

ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzyzlesie, tel. (022) 15-69-44, 613-39-04, fax 15-68-43.

Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.



SZUKAJ W SIĘCI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

42-200 Czeszów, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

Wasze życzenie jest dla
nas rozkazem!

Już od

Od tej pory będziesz
w 100% na bieżąco.

Co miesiąc

dostarczymy Ci

650 MB

najważniejszych

materiałów, jakie

pojawiły się w branży
gier komputerowych.

Prosto do Twojego

kiosku, za jedyne

9,99 zł.

Jednocześnie dla

wszystkich

„bezdyskowców”

cały czas będziemy

wydawać Gamblera

bez krążka CD, za

jedyne 3,30 zł.

Wszystkie
tytuły
w wersjach
playable!

... W
prenumeracie
taniej!



wydania...

GAMBLER CD

MAGAZYN ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



... co miesiąc!